#274 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

CALL OF DUTY XP
VERSLAG VAN EEN MEGA-EVENT

FORZA HORIZON 3
WAT EEN RACEFEEST!

GOLD AWARD

PES 2017
WINNAAR VAN DE GOUDEN BAL

LITTLE NIGHTMARES
DROOM VAN EEN PLATFORMER

DISHONORED 2
EERVOL VERVOLG

MAFIA III

WWW.PU.NL

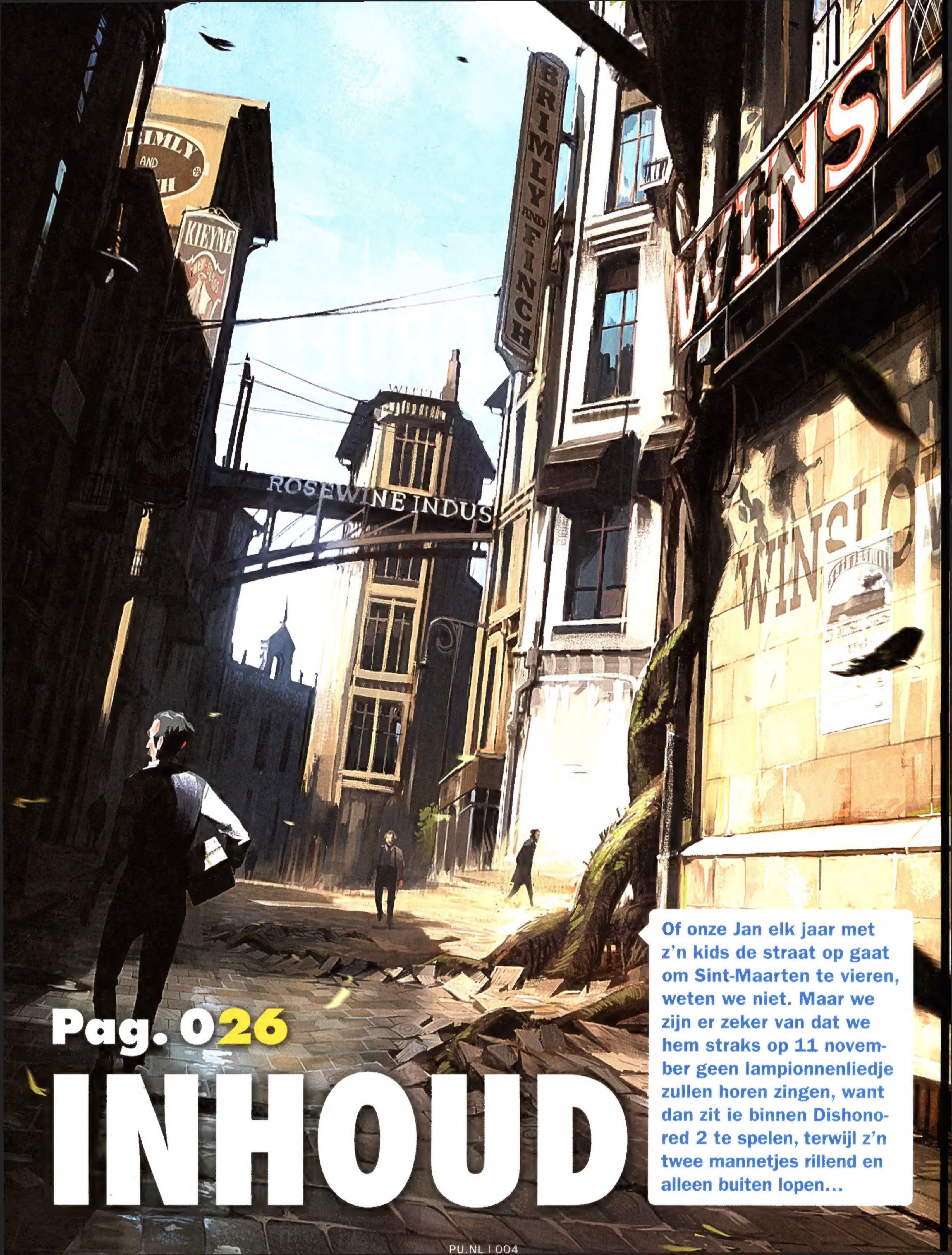
OKT 2016
BP € 4,95



PLUS: FINAL FANTASY XIV IS DE BESTE MMO OP CONSOLE • ER KOMT EEN HEERLIJK HEET NAJAAR AAN! • TEKKEN 7 WORDT HET WACHTEN WAARD • NAZIBALLEN KNALLEN IN SNIPER ELITE 4 • INJUSTICE 2 WORDT SUPER • DAWN OF WAR III MOET JE SPELEN OM HET TE GELOVEN • DIKKE, LOMPE, VIEZE POPCORN-LOL IN DEAD RISING 4 • FOR HONOR VERRAST ENORM • GROW UP IS MINSTENS ZO LEUK ALS HET SUPERTOFFE GROW HOME • ASSETTO CORSA IS DE BESTE RACESIM OOIT OP CONSOLE • WORDT SCALEBOUND DÉ GAME VAN 2017? • VAMPYR DOET JE BLOED SNELLER STROMEN • EN NOG VEEL MEER...







Pag. 026

INHOUD

Of onze Jan elk jaar met z'n kids de straat op gaat om Sint-Maarten te vieren, weten we niet. Maar we zijn er zeker van dat we hem straks op 11 november geen lampionnenliedje zullen horen zingen, want dan zit ie binnen Dishonored 2 te spelen, terwijl z'n twee mannetjes rillend en alleen buiten lopen...



Pag. 026



Pag. 028



Pag. 050



Pag. 064



Pag. 068

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

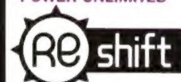
SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

APPELS EN PEREN



Is het jaar 2016 minder gevuld met fraaie games dan 2015? Deze 'klacht' hoor ik regelmatig van gamers, maar volgens mij valt het wel mee. Vorig jaar waren daar natuurlijk toppers als The Witcher 3, Fallout 4 en Metal Gear Solid V. En vlak ook Rise of the Tomb Raider, Bloodborne en indie lieveling Ori niet uit. Toch heeft 2016 ook al genoeg moois voortgebracht. Uncharted 4, Deus Ex, DOOM en veel kleine pareltjes, zoals Inside, Firewatch, The Witness, ABZU en Unravel. En dan moeten FFXV, Gears of War 4, Watch Dogs 2, Battlefield 1, Dishonored 2 en Mafia 3 nog komen. Daarnaast draait het in 2016 tevens om hardware: Slim modellen van bestaande consoles, VR-headsets, PlayStation 4 Neo, HTC Vive, Oculus Rift... nee 'minder', zou ik 2016 niet durven noemen. Daarbij is het ook appels met peren vergelijken. The Witcher 3 is een fantastische game, maar de setting spreekt echt niet iedereen aan. Hetzelfde geldt voor Dishonored 2; genoeg spelers die hun schouders ophalen voor die titel, terwijl het in potentie mijn game van 2016 wordt. Wat de een leuk vindt, appelleert soms totaal niet aan de belevingswereld van een ander. Absoluut geen probleem natuurlijk, want zolang er voldoende appels en peren zijn, komt iedereen aan z'n trekken. ● *Jan*



GOEDE OOGST IN 2016

IEMAND MOET HET DOEN

In deze PU veel previews van games die we op Gamescom 2016 hebben kunnen spelen en zoals je zult lezen, zit daar heel wat fraais tussen. Jurjen was verder ook zeer gecharmeerd van een aantal Nederlandse indiegames, waar hij dan ook uitgebreid verslag van doet. Gedurende de tweede dag op de beurs voelde onze Assenaar echter dat de jaren toch wat gaan tellen, maar na een uitgebreide nekmassage ging hij er weer als een jonge god tegenaan in Keulen.
Huh? Hoorden we die Duitse masseuse nou 'jemand hat es zu tun' mompelen?



Samuel

Kocht deze maand...

... een Pebble smartwatch. Waarom? Puur om iets om m'n pols te hebben dat de tijd weergeeft in de vorm van een ouderwetse Pokémon battle. (Ja, ik heb hulp nodig.)

Jurjen



Verkeerde deze maand...

... in goed gezelschap tijdens het zoveelste Gamescom feestje. Ze hadden er ook blond bier.

JJ



Was deze maand...

... in Kijkduin voor de Pokémania. Waarom die beestjes Kijkduin in plaats van Nice, Rimini, Malaga of Ibiza kiezen als hoofdstad is me nog steeds een raadsel.

Tjeerd



Vond deze maand...

... een ouwe sok in de kast met echte Amerikaanse dollars en het geld stonk niet! Kwam prima uit, want ik ging naar LA voor Call of Duty XP. Dat ik de dollars vond in een zoektocht naar m'n paspoort dat ik uiteindelijk niet vond, was wel wat minder.

Ondertussen...

Stapte deze maand...

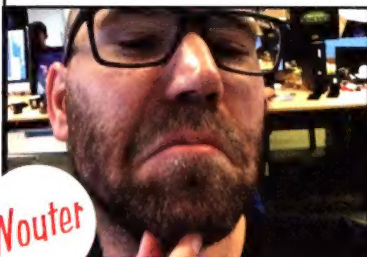
... weer eens in het vliegtuig richting Londen. Deze keer mocht ik losgaan op Forza Horizon 3! Je leest er alles over verderop in deze PU.



Florian

Liet deze maand...

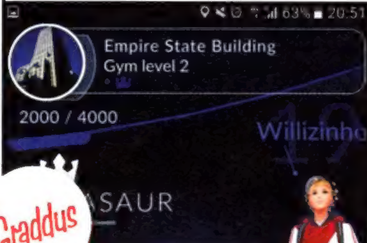
... m'n baard staan. Want ik ben weer vrijgezel en als ik zoveel mogelijk van m'n gezicht bedek, dan maak ik misschien nog wel een kleine kans bij slechtziende dames. Hoop ik.



Wouter

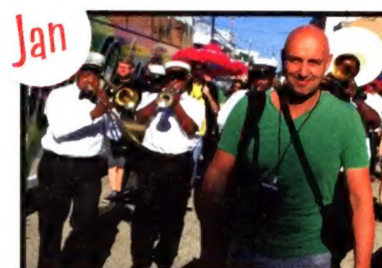
Was deze maand...

... op vakantie in New York, met als hoogtepunt dat ik even gym leader van het Empire State Building was. Maar echt, het waren zestien fantastische seconden...



Graddus

Jan



Liet zich deze maand...

... in New Orleans escorteren door een heuse Brass Band naar een Mafia III persevent. Genieten!

Nino



'Speelde' deze maand...

... drie clickers tegelijk. Eerst was het puur research voor mijn artikel in dit nummer, maar de verslaving is weer terug :(

Ed



Profiteerde deze maand...

... van de nazomer. Paginaatjes checken in m'n vrije weekend vind ik absoluut geen straf als het zonnetje uitbundig schijnt.

Wordt vervolgd...

UPDATE 7

DAM TOT DAMLOOP



Op moment van schrijven, is het nog ruim een week tot de Dam- tot Damloop, maar we kunnen nu al zeggen dat het een drama is geworden. Wil je weten wie er uiteindelijk meedeed, en hoe het is afgelopen? Check dan PU.nl voor het laatste verslag van deze lijdensweg.

JAN DOET STOER

Tja, dat lijkt nou wel heel stoer met die alligator in de boot, maar wij weten bijna zeker dat 't hier om een overleden exemplaar gaat. We hebben de foto aan een nauwkeurige analyse onderworpen en kwamen tot de conclusie dat het gehele achterlijf van het beest ontbreekt! Nu zijn er dieren die in zo'n geval nog heel effe doorleven (wurmen, palingen en een kip zonder kop) maar we weten zeker dat alligators onmiddellijk sterven als hun kop van de romp wordt gescheiden.



Nee Jan, neem dan een voorbeeld aan Ed, die ons vertelde dat hij in Namibië geconfronteerd werd met een levende waterslang in de boot... en naar eigen zeggen de overige passagiers redde door het reptiel doormidden te bijten en de twee delen met een sierlijke boog weer terug in de rivier te gooien. Alleen jammer dat ie daar nou net geen beelden van had...

DESTINY DIS



Normaal gesproken streamen we games vanaf de redactie en hebben uitgevers en soms zelfs ontwikkelaars hun eigen stream-sessies met hun eigen personeel. Maar Bungie had een vrij geniaal idee en besloot hun krachten met die van ons te bundelen! Dus speelden Wouter en Simon Zijlemans (InsideGamer) op de Gamescom de nieuwste add-on van Destiny, Rise of Iron, en straalde Bungie deze gameplay het internet op.
Leuk idee... in theorie. De Bungie-dudes wisten namelijk niet dat Wouter en Simon een van hun werknemers gedurende de hele stream in de zeik zouden zetten. Een Destiny-ontwikkelaar was namelijk de derde speler van het Strike Team en die bakte er volgens onze jongens helemaal niets van. Dus kreeg de man de wind van voren, maar in het voor hem onverstaanbare Nederlands en vergezeld van vriendelijke glimlachjes, dus zo achterbaks als het maar kan.
Of Bungie ooit nog een keer zoiets met ons gaat doen, hangt er helemaal vanaf of ze de stream alsnog gaan laten vertalen...
Check: PU.nl/WouterSpeeltIronKing

SAMUEL GAAT GOED GEKLEED

Tijdens zijn hernieuwde kennismaking met De drakengame Scalebound werd Samuel compleet weggeblazen. Na een ietwat tegenvallende presentatie op de E3 liet Hideki Kamiya hem namelijk alle hoeken van het scherm zien, en eigenlijk was dat geen verrassing, want deze Japanse director heeft in zijn carrière alleen nog maar topgames afgeleverd.



Andersom was er ook waardering, want Samuel had een T-shirt aan met Japanse teksten en de kreet 'Dragon Inn' erop, iets wat Kamiya-san zeer op prijs stelde. Dat Sam het T-shirt die ochtend stomtoevallig had aangetrokken, vertelde onze kleine vriend er maar niet bij...

OH NO! NINO!

Tot onze grote spijt heeft Nino besloten de PU met ingang van half september te verlaten. Hij vond 't hier heel tof en wij vonden hem heel tof, maar je hebt van die mensen die altijd bang zijn dat ze vastroesten en om de zoveel tijd gewoon iets anders móeten gaan doen (soort tegenovergestelde van Ed). Nino doet een poging het hoe en waarom aan jullie uit te leggen:
'Toen ik een jaartje of zeven was wilde ik niets liever dan 'later' bij de Power Unlimited werken en dat is in de 21 jaar daarna niet veranderd. De dag dat Jan me belde om te vertellen dat ik was aangenomen, was dan ook een van de mooiste dagen van mijn leven.
De afgelopen twee jaar bij PU waren alles wat ik ervan had verwacht en meer. Geweldige collega's, geweldige community, geweldige tripjes, geweldige stagiairs - ik ben geen dag met tegenzin naar de redactie gegaan en de beslissing om weg te gaan, was dus loodzwaar.
Toch is het nu zover. Na twee jaar droombaan is het tijd om te verkassen, want ik kreeg een grote-mensen-baan aangeboden die ik niet kon laten schieten. Of het zo leuk wordt als PU valt nog te bezien, maar ik weet in ieder geval zeker dat ik jullie (collega's, lezers, community, etc.) gigantisch ga missen. Het ga jullie goed baklappen, hopelijk tot snel!'



PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Gaten vullen

Een Gronings gezegde is 'proat is gain jenever', wat zoveel betekent als dat je beter je smoel kan houden als je niets nuttigs te zeggen hebt. Hoewel dat een hele ruwe vertaling is, gaat het sowieso op voor de PUmmunity die er soms gewoon voor zouden moeten kiezen om géén reactie te plaatsen.

Poebediewoepsie — 22 uur geleden — Reageer
Ok.

Enzevil — 22 uur geleden
Ok.

Fernando — 22 uur geleden
Ok.

ShadowKiller — 21 uur geleden
Ok.

Stefandepefan — 21 uur geleden
Nee... gewoon niet doen.

Cynster — 20 uur geleden
Ok.

JohnFreda — 18 uur geleden
Ok.

Zeemon — 16 uur geleden
Ok.

CHECK!
PU.nl/InfiniteBeta

BAM!!

Soms zijn comments het leukst als je ze volledig contextloos laat.

Dokkum-duiveltje — 1 dag geleden — Rea
Die pistoolgarnaal is een cocksucker. Die slaat zo hard dat de ledematen van zijn slachtoffer prompt los worden gerukt.

CHECK!
PU.nl/MysteryArticle

Mario uit de lucht

No Mario's Sky was een parodie op No Man's Sky, zoals elke blinde met halve game-kennis had kunnen raden, maar is door Nintendo offline gehaald... eh, zoals elke blinde met halve game-kennis had kunnen raden. Mooie gelegenheid voor de PUmmunity om fel uit te halen!

Stefandepefan — 21 uur geleden — Reageer
Fijn dat er nog een DMCA versie is... Maar eens proberen.

Stefandepefan — 20 uur geleden
OK, het was leuk voor 10 minuten en toen vond ik het weer mooi geweest.

December — 20 uur geleden
Net zoals No Mans Sky dus.

Workingplayer — 19 uur geleden
"Net zoals No Man's Sky dus"
Shots fired.

Reefa — 12 uur geleden
KA-BOOM

CHECK!
PU.nl/Mariouitdelucht









3DS • WII U

ESPORTS UPDATE



In deze eSports Update lees je over de enige Nederlander die nog kans maakt op de wereldtitel League of Legends, de grootste prijzenpot ooit die eruit ging op The International, hét DOTA 2 toernooi der toernooien en nog veel meer natuurlijk.

Afgelopen maand werd er gestreden om de Europese League of Legends titel in de LCS EU finales in Krakau. Er viel niet alleen een titel te verdedigen, er werd ook bepaald welke spelers naar het wereldkampioenschap mochten.
Nederlandse sterspeler Fabian 'Febiven' Diepstraten van Fnatic verloor uiteindelijk verrassend met zijn team waardoor ze naast kwalificatie grepen. Neerlands hoop in bange dagen is nu Joey 'Youngbuck' Steltenpool, die als coach van G2 Esports zijn team naar de Europese titel leidde en dus naar de wereldkampioenschappen mag. De vraag blijft natuurlijk wel: kan G2 potten breken tegen de Aziatische top? Over het algemeen wordt die namelijk hoger aangeschreven dan de Europese. Zet 'm op Youngbuck!



Het G2 Esports team na de winst in Krakau. Uiterst rechts Joey Steltenpool.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

29 september - 29 oktober - Wereldkampioenschap League of Legends $2.100.000

De prijzenpot is huge, het aantal kijkers is immens: vorig jaar keken er maar liefst 36 miljoen mensen naar de League of Legends finale. Het grootste eSports-toernooi van de wereld wordt gehouden in de Verenigde Staten. De Koreaanse teams zijn favoriet, maar vlak ook het Amerikaanse TSM niet uit.
Joey 'YoungBuck' Steltenpool is dus de enige Nederlander aanwezig op het toernooi, dus weet je ook meteen voor wie je moet juichen: G2 Esports.

ROCKET LEAGUE

9 oktober - Rocket League Championship Series $10.000

Na de succesvolle eerste serie met een paar Nederlanders in de finales (het team The Flying Dutchmen en speler Remkoe bij Northern Gaming) komt er nu ook een tweede seizoen. De uiteindelijke prijzenpot gaat omhoog van $75.000 naar $250.000, maar voordat het zover is, strijden de teams in Noord-Amerika en Europa eerst nog om $10.000.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

21 oktober - 3 december - Eleague Season 2 $1.400.000

Het tweede seizoen bestaat weer uit zestien teams, waaronder Mousesports, waar onze landgenoot ChrisJ de AWP scepter zwaait. Afgelopen seizoen deden ze het in de laatste fase van deze league verrassend goed en eindigden ze in de top 4, nu krijgen ze weer anderhalve maand om zich te bewijzen in deze prestigieuze league.

ESL ONE NEW YORK

1 - 2 oktober $250.000

Er staat ook weer een ESL One toernooi op de agenda. Afgelopen ESL One werd in Keulen gewonnen door SK Gaming, dat geheel bestaat uit Brazilianen. Het is aan de andere zeven teams om SK te kloppen, want ze zijn momenteel echt fucking goed.



"Gg wp deserved loss, cya next year! I don't know where I will end up playing. Thanks for all the people supporting us and sorry for this year."

twitter **@FnaticFebiven**

Fabian 'Febiven' Diepstraten is diep teleurgesteld door de uitschakeling van zijn team Fnatic in de Europese finales van League of Legends en suggereert dat ie nog wel eens van team kan gaan veranderen.



"Soms valt alles goed, en ik denk dat we dit jaar misschien iets meer geluk hebben gehad."

Volgens Kevin 'Harstem' De Koning is geluk de reden waarom het ineens zo goed gaat met de Nederlandse StarCraft II spelers. Kevin zelf bereidt zich voor op de regionale finales van de WESG in Kiev, terwijl Marc in Mexico vecht voor deelname aan de finales van het wereldkampioenschap op Blizzcon.



Nederlandse Rocket League sterspeler Remco 'Remkoe' Den Boer van topteam Northern Gaming showt zijn auto op Twitter. Een hilarisch ding met hamburgers en pizzapunten erop, een smakelijke bolide!

HEARTHSTONE

24 - 25 september - Europees Zomerkampioenschap $80.000

Er staat behalve de Europese titel meer op het spel tijdens het zomerkampioenschap, namelijk een ticket voor het wereldkampioenschap op Blizzcon in november (en geld natuurlijk). Regerend Europees kampioen is onze eigen Nederlandse Thijs Molendijk. En damn right dat ie weer kont gaat schoppen!

Power Spy

● De meeste PU-lezers zullen wel ergens gelezen hebben dat Ed vorige maand op vakantie in Afrika was. Hij kwam terug met enthousiaste verhalen, maar toch liep niet alles van een lemen dakje.

● Zo was hij op z'n heenvlucht in eerste instantie overboekt, kon het elektronische bagagesysteem z'n koffer niet lokaliseren, kreeg hij van het verhuurbedrijf de verkeerde auto mee en verloor hij al op de derde dag z'n mobiel.

● Als je dan ook nog bedenkt dat ie in een kleine drie weken tijd 5000 kilometer achter het stuur zat (ze rijden daar trouwens links) en elke ochtend rond 6.00 uur op moest staan (dan zie je de meeste dieren), begrijp je wel wat het eerste was dat onze eindbaas zei toen ie weer op de redactie terugkeerde.

● Blij dat ik er weer ben, jongens. Eindelijk rust...

● De dieren op de Afrikaanse savanne waren overigens ook blij dat Ed eindelijk weer vertrok. Ze waren het gezeik over die deadline van '6.00 uur komen opdraven!' na drie weken wel beu.

● Schijnt dat de apen nog wel plezier hebben gehad van Eds mobieltje.

● De vrouw van Ed heeft nu allemaal foto's van apenpiemels in haar Whatsapp.

● Tjeerd had deze maand een trip naar Los Angeles voor Call of Duty XP, hij kon daar maar liefst een week chillen.

● Tenminste, als ie een beetje had opgelet. De baklap kon een dag van tevoren zijn paspoort namelijk nergens vinden.

● Bleek dat ie 'm een halve maand eerder op Gamescom was kwijtgeraakt, en dus kon ie niet mee met de vlucht.

● Halsoverkop moest er een nieuw paspoort aan worden gemaakt en een dag later zat de lange dwaas dan eindelijk in het vliegtuig.

● Als je in Keulen komt, kan het dus zomaar zijn dat je een Duitser tegenkomt die zich uitgeeft voor Tjeerd.

OPUNIE

MOEIMAKERS

100%  JJ

Ik heb een aantal hobby's en slapen is er daar een van. Gemiddeld slaap ik bijna tien uur per dag. De laatste tijd heb ik echter nóg meer slaap nodig. Oorzaak: 'moeimakers' binnen de gameswereld.

Ik zal er een paar noemen. Neem meneer Poetin. Hij meent dat Pokémon Go verboden moet worden in zijn land omdat het zou leiden tot Borderline en zware depressies. Nou heb ik nog liever een Borderline-stoornis dan dat ik in Poetin z'n land moet wonen, maar waar haalt hij die kolder vandaan? Misschien iets te hard van z'n hobbelpaard gevallen...

> "We moeten het bij de launch van de NX beter doen."



Goh, Reggie Fils Amie, ging er iets niet goed de vorige keer?

Of dan meneer Soderlund van EA, die gast die in het verleden altijd riep dat Battlefield dit keer écht geen server-problemen zou hebben. Die vertelt nu dus dat EA alsnog remasters overweegt omdat gamers dat zo graag willen. Dat is wel een hele vermoeiende manier om te zeggen dat je denkt dat je er heel veel geld mee kunt verdienen. Maar ja, dat mag niemand horen natuurlijk...

Of Hideo Kojima. Die blijft maar disjes maken richting Konami en dat gemiep wordt onderhand behoorlijk vermoeiend. Dus Kojima: er is maar één echte manier om Konami flink voor lul te zetten en dat is door van je volgende game een kraker te maken die alle verkoopcijfers van MGS doet verbleken.

Ook van Sean Murray raak ik steeds vermoeider. Keer op keer maar benadrukken hoe zwaar het ontwikkelingsproces van No Man's Sky is geweest. Hé Sean, dat weet ik nou wel. En als je het zo kut vindt, waarom heb je Sony dan je game laten kapen? Niemand heeft je gedwongen.



En dan heb je nog Niantic dat alle websites waar je geholpen wordt Pokémon te vinden, laat sluiten... om vervolgens zelf de pootafdrukken uit hun game weg te halen, zodat je de beestjes veel lastiger vindt.

Of publishers die je uitnodigen voor een exclusieve sessie op de Gamescom, waarna je een opgenomen filmpje te zien krijgt dat een uur later ook online staat.

Of Activision dat zegt dat het remasteren van MW puur een geste is naar de fans. En zo kan ik nog wel even doorgaan.

Je zou kunnen zeggen: 'JJ, waar maak je je druk over. Let it go. Nu ben je zelf een moeimaker.' Maar ik heb nu eenmaal een kort lontje en ik kan me ontzettend ergeren aan gezeur en halve waarheden. Be straight of zeg gewoon niets.



DE POPULAIRSTE NINTENDO-CONSOLE VAN HET MOMENT

Heel apart om vast te houden: De Nintendo Classic Mini NES. De eerste échte console van Nintendo, maar dan in gekrompen formaat.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De Nintendo Classic Mini NES verschijnt in november voor de prijs van zo'n zeventig euro, en laat je genieten van dertig NES-klassiekers, waaronder de eerste drie Super Mario Bros. delen, arcadehits als Donkey Kong, Pac-Man en Galaga, maar ook grote avonturen als Final Fantasy, Metroid, de eerste twee Zelda's en het vrij onbekende maar erg leuke StarTropics. Aangevuld met de actie-avonturen Castlevania, Mega Man 2 en Ghost 'n Goblins ontstaat zo een pakket games dat je als retro-minnende gamer toch erg graag weer eens met de originele NES-controller wil spelen. Enig probleem: het ding is op moment van schrijven al in de pre-orders overal uitverkocht.

Een Nintendo-console die zeer gewild is, het is alweer een tijdje geleden.





COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

SUCCES NX STAAT OF VALT BIJ THIRD-PARTY SUPPORT

Als alles goed gaat, wordt de NX over een half jaar geïntroduceerd. De nieuwe spelcomputer van Nintendo zal dan geen NX meer heten, en tegen die tijd moet het duidelijk worden hoe het hybride model zich manifesteert.

Dat de nieuwe spelcomputer van Nintendo een soort van combinatie wordt van een traditionele console en afklikbare onderdelen die je mee kunt nemen, lijkt welhaast zeker gezien alle gelekte documenten die op het internet rondzwerven. Die gekkigheid, dat afwijkende... dat is en blijft de charme van Nintendo. Ik heb daar vertrouwen in.

Hetzelfde geldt voor de eigen titels. Met Super Mario, Zelda en alle andere iconen, bewijst Nintendo keer op keer dat de homemade software kwalitatief in orde is en dat ze zelfs af en toe met succes een nieuwe IP kunnen lanceren (Splatoon).



Echter, het succes van Nintendo staat of valt bij de support van third-party. Zonder een steady aanvoer van developers als Ubisoft, EA, Warner, Activision etc. komt er simpelweg te weinig uit voor een console. Dat zagen we in de nadagen van de Wii en eigenlijk tijdens de hele levenscyclus van de Wii U.

Dat betekent niet dat we straks Call of Duty en FIFA voor de NX moeten krijgen (hoewel, die laatste...), maar wel dat er gerichter moet worden samengewerkt. Alleen dan kan de NX daadwerkelijk potten gaan breken, want met louter Nintendo-software en een handjevol Japanse third-party's red je het niet.

VIVA HOLLANDA!

Ik heb de Nederlandse indiescene het afgelopen jaar nauwelijks gevolgd. Des te groter mijn verrassing toen ik op Gamescom door het Holland Paviljoen liep en daar de ene na de andere vette game mocht spelen. Hieronder mijn drie favorieten!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

RUSTY LAKE: ROOTS

De Amsterdamse studio Rusty Lake maakt al een tijdje kleine maar erg fijne, slim bedachte puzzelgames die ze (onder andere) uitbrengen onder de Cube Escape-vlag. Het zijn van die old school adventure-achtige games waarin je voorwerpen moet verzamelen en combineren, sleutels moet zoeken, gewichtjes moet verslepen om een weegschaal in evenwicht te brengen, dat soort dingen. Dat klinkt misschien oubollig, maar het voelt allemaal juist lekker fris en modern, waarschijnlijk door de eenvoudige doch strakke tekeningen en het macabere ondertoontje in de verhaaltjes.

Rusty Lake: Roots is het nieuwste en meest ambitieuze project van de Amsterdammers. Het gaat over een familiegeschiedenis die je via allerlei vertakkingen en 35 omgevingen moet zien te ontrafelen. Op het moment dat je dit leest moet de game zo ongeveer gelanceerd worden op Steam, iOS en Android.



CRAP! I'M BROKE: OUT OF POCKET

Het eind van de maand nadert en je hebt geen geld om de rekeningen te betalen. Bekend scenario? Dan zul je je zeker herkennen in deze grappige game, waarin je met een platzak personage op zoek gaat naar klote baantjes om wat centen te verdienen en te voorkomen dat je verhongert.

Qua gameplay resulteert dit vooral in minigames, waarin je bijvoorbeeld met je vinger over het scherm moet wrijven om borden te wassen. Weinig bijzonder misschien, maar toch is dit een game die ik met een grote grijns speelde. Dat had ook te maken met de originele, Picasso-achtige tekenstijl, de heerlijk jazzy achtergrondmuziek, de optie om je moeizaam verdiende geld te vergokken, en de wetenschap dat de Bussumse ontwikkelaar de ontwikkeling van de game ooit is begonnen omdat ze daadwerkelijk geen geld meer hadden om van te leven.

Mijn geld mogen ze hebben, als de game in oktober op iOS en Android verschijnt voor de prijs van een luizige drie euro.



TIED TOGETHER

Napalmtree werkt sinds oktober 2013 vanuit Eindhoven aan games voor iOS en Android. Tied Together is echter bedoeld voor de consoles, en het is dan ook typisch zo'n game die je met twee, drie of liefst vier vrienden op de bank wil spelen. Hou er wel rekening mee dat die vriendschap na het spelen van deze simpele platformgame weleens verbroken kan worden, want in de game zit je letterlijk aan elkaar vast, en dat zorgt voor de nodige frustratie.

Je springt door levels met molentjes, windvlagen en schakelaars en hopelijk hopt de rest een beetje met je mee. Als je vriendschap okay is, kun je ook samenwerken, bijvoorbeeld om een speler naar een platform met een sleutel te laten slingeren. Het spel zal ergens eind van dit jaar moeten verschijnen.



Power Spy

- Je kunt hem herkennen aan de afschuwelijk slechte woordgrappen. In het Duits.
- Bij nader inzien, laat maar. Zo iemand zouden die Duitsers allang een spuitje hebben gegeven.
- Call of Duty XP was voor de rest geslaagd, al had Tjeerd wel enorm last van de jetlag. De man viel steeds in slaap waardoor Ed in Nederland nog langer op zijn teksten moest wachten.
- Of had Tjeerd iets te lang backstage gehangen met de aldaar optredende Snoop Dogg en te veel aan een pretraket lopen lurken?
- Dat zou hondsbrutaal zijn natuurlijk!
- Deze maand werd bekend dat we iets nieuws van Duke Nukem kunnen verwachten.
- De Powerspy heeft de schema's er effe bijgepakt en dat betekent dat we de nieuwe Duke in november 2030 pas kunnen spelen.
- Dan zal ie vast gaan over een seniele spierbonk met rugpijn die geen gun meer kan dragen en onwijs over the hill is.
- Hij draagt dan inmiddels ook een bril en smijt met controllers. Eh... wacht...
- Grote verwarring momenteel op de redactie: Wouter laat zijn baard staan. Onze ex-Groninger begint steeds meer op Kratos te lijken.
- We weten niet wat we erger vinden; het feit dat Wouter de hele dag aan zijn kin loopt te krabben, of dat hij er opeens vijftien jaar ouder uitziet.
- Mafia III speelt zich af in New Bordeaux, de game-versie van New Orleans. Dus was het een een-tweetje voor 2K waar hun pers-event zou moeten plaatsvinden... inderdaad in de stad van de blues, jazz, brass, cajun en Jambalaya.
- Voor de onwetenden: dat laatste is een pittig rijstgerecht en géén song van Santana.

Power Spy

● Voor de onwetenden: Santana is een latin rockband, niet te verwarren met een soort krentenkoekjes van Verkade.

● [Dat zijn Sultana's, beste Powerspy - Ed]

● Maar goed, de Powerspy drijft af. Net als de journalisten op een boot in de Honey Swamp, want die moesten en zouden alligators in het echt zien.

● Die beesten waren in reallife overigens een stuk kleiner dan de virtuele evenknieën in Mafia III, bespeurde Jan die zich natuurlijk als eerste naar voren had geschoven voor deze trip.

● Hij was wel een tikje teleurgesteld dat er bij het goodiepakket voor de pers geen alligator-lederen riem en dito handtas zat.

● Overigens bestond dat 'goodiepakket' heel bescheiden uit een portable harde schijf met assets voor Mafia III... alleen bleek 2K die te hebben versleuteld met een password.

● Het wachtwoord kreeg Jan pas als hij een paardenhoofd bij de concurrentie van 2K in bed zou leggen.

● Ken je die grap van Gran Turismo Sport die in november zou uitkomen?

● Inderdaad die komt dus niet.

● Goh, dat had echt NIEMAND zien aankomen.

● Dat Nino deze maand de PU verlaat, is natuurlijk slecht gevallen op de redactie

● De angst bij Wouter, Tjeerd en Jan dat een van hen nu opeens vage pixelachtige indies en clicker-games moet gaan reviewen, zit er goed in.

● Gelukkig is de baard van Wouter al halverwege het Nino stadium, dus de Amsterdammer blijft symbolisch nog bij ons.

● Als Wouter nu ook de hele dag over Kayne West gaat prediken en z'n broek twintig centimeter laat zakken, is het net of Nino helemaal niet weg is.

OPUNIE

COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

PLAYSTATION 4 PRO: WEL OF NIET UPGRADEN?

Het wordt een druk najaar voor Sony op hardware gebied. Winkels moeten planken gaan inruimen voor de PS4 Slim, de PS4 Pro én PlayStation VR.

De PS4 Slim vervangt vanaf heden het oude model en heeft een prijskaartje van 299 euro; mooi prijsje voor een mooie machine.

In oktober dient PS VR (400 euro) zich aan en in november de PS4 Pro (ook 400 euro).

Waarbij aangetekend dient te worden dat als je volledig gebruik wil maken van de technische functionaliteiten van de PS4 Pro, je een 4K TV nodig hebt. Heb je die nog niet, dan ben je ook weer tussen de duizend en tweeduizend euro kwijt. Sony vraagt kortom nogal wat van haar early adapters.

Toegegeven, de games die Sony onlangs tijdens hun event in New York toonde, zien er in 4K en HDR (High Dynamic Range) prachtig uit. Texturen oogden knisperend scherp, de details in de graphics waren enorm en alle toeters en bellen die we nu al kennen van PC-graphics werden ook benoemd door Mark Cerny, de technische man bij Sony PlayStation. Het was af en toe dan ook net alsof we naar PC-games aan het kijken waren.

Het is voornamelijk HDR dat het verschil gaat maken. Kleuren zien er zoveel voller uit: explosies, lichteffecten, schaduwen, het contrast tussen donker en licht... het is heel mooi om te aanschouwen.

De vraag is nu; wat moet je als huidige PS4 bezitter doen? Gelukkig is er inmiddels een firmware update die ervoor zorgt dat ook de oudere en PS4 Slim modellen gebruik gaan maken van HDR. Maar is die HDR wel net zo goed als de HDR van de PS4 Pro? Ik denk eigenlijk van niet.

Daarnaast blijft het een raar gevoel: de wetenschap dat je Uncharted 4 of straks Horizon: Zero Dawn aan het spelen bent op je PS4, terwijl je rijke, patserneefje met zijn PS4 Pro en 4K TV de game een flink stuk mooier ervaart.

Door de aanwezigheid van de PS4 Pro is de PS4 symbolisch een beetje gedevalueerd omdat het de minder snelle is van de twee. En dat terwijl de PS4 op zichzelf een prachtig apparaat is.

En dan nog deze: gaan kopers hun potentiële PS VR aanschaf wellicht uitstellen met de wetenschap dat deze beter en mooier draait op een PS4 Pro? Het wordt voor Sony in ieder geval nog een hele kluif om alle hardware-ballen in de lucht te houden.



De PS4 Slim: mooi prijsje, mooie machine



Voor optimaal gebruik van de PS4 Pro heb je eigenlijk een 4K TV nodig

"Het is een gepassioneerde community."



Infinity Ward's Brian Bloom weet waarom er zo op de trailer van Infinite Warfare gehaat werd.

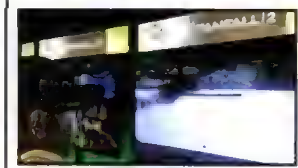


UITSTEL VOOR TITANFALL 2?

21 oktober: release Battlefield 1
28 oktober: release Titanfall 2
4 november: release CoD: Infinite Warfare

Zelfs zonder kennis van markteconomie en game-industrie kun je op je vingers natellen dat binnen dit releaseschema één game keihard gaat sneuvelen, en dat is Titanfall 2. Zelfs als er dit jaar geen Call of Duty zou verschijnen, dan nog is het absurd dat Titanfall 2 een week na Battlefield 1 verschijnt. Niemand koopt twee shooters in een week, en ik denk dat het redelijk safe is om te stellen dat BF1 momenteel heel wat betere kaarten heeft dan TF2.

Het zou me dus niets verbazen als TF2 naar 2017 verschuift. Met FIFA 17 en BF1 heeft EA sowieso al twee cash cows in Q4, en ondertussen kan Respawn dan nog effe tunen en schaven aan hun kindje.



CHEAP ASS SPELLETJE

Games maken is een kostbare hobby.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Triple A-titels kosten al gauw meer dan 100 miljoen dollar om te produceren, terwijl Indies ook al snel een paar ton kwijt zijn. Dat is echter niet altijd zo geweest.

Check dit heerlijke contractje van EA uit 1986 maar eens.

Development Commencement Date of Next Deliverable Item:	Deliverable Item:	Prepayment for Development of Next Deliverable Item:
9/12/86	Execution of this Agreement	$ 5,000.00
4/24/87	First Feature Fragment	$ 3,500.00
5/29/87	Second Feature Fragment	$ 3,500.00
6/26/87	Alpha Version	$ 3,000.00
7/24/87	Beta Version	$ 3,000.00
8/28/87	Final Version	$ 5,000.00

Een port van Wasteland voor een luizige 28.000 dollar! Daar kun je nu niet eens het wc-papier van betalen dat de developers gebruiken tijdens de productie van een spel.



twitter.com/GKJJ

LIVE STREAMING ZIT MEDIA IN DE WEG

Jan schreef 't al eerder: de Gamescom wordt voor de media steeds minder interessant. Veel van de builds van games waren al te zien op de E3. Maar ik wil nog een stap verder gaan, want ook áls er al iets nieuws wordt getoond, dan kan de media er steeds minder mee.

Mijn werk is de gamer info te geven over games die ze nog niet gezien of gespeeld hebben. En dat ging tot voor kort prima. Op de E3, Tokyo Gameshow of Gamescom ontdekte je altijd gameplay die niemand anders kon zien. Je was als media uniek en vanuit dat enthousiasme verhaalde je daar in geuren en kleuren over in je blad of op je website.

Maar tot mijn grote verbazing zag ik dit jaar meerdere keren een demo die ik voorheen exclusief kreeg, dezelfde dag nog live gestreamed worden. Prey, Gears of War 4, Battlefield 1, NBA 2K17... de hele wereld mocht zien, wat ik zag.

Het is niet dat ik problemen heb met het feit dat games live gestreamed worden vanaf een event; ik vind het cool dat gamers in een steeds vroeger stadium met eigen ogen hun favo games kunnen bekijken. Maar waarom moet ik dan nog naar Keulen? Wat doet mijn mening er nog toe als je die zelf perfect kunt vormen?'

De nieuwe aanpak van publishers ten aanzien van Gamescom en ook de E3 zorgt ervoor dat de media anders naar dit soort events gaat kijken. Ik garandeer je, er komt een moment dat gamejournalisten niet meer naar zulke events gaan, maar gewoon thuis vanaf de redactie al die streams met de gamers zelf bekijken en live becommentariëren. Je kunt zo meer en betere info geven, er is fraaie interactie met de gamers thuis en, heel belangrijk, het scheelt je reis- en verblijfkosten. Die feiten kun je niet langer negeren. Hoe graag ik ook Bratwurst eet.





Bij dit eikenhouten arcadekast- je past maar één woord: geil!

"We zouden zeker een vervolg op Sonic & All-Stars Racing Transformed kunnen maken."



Gareth Wilson leverde met zijn studio Sumo Digital in 2012 de beste Sonic-game van de afgelopen jaren, en bereidt ons alvast voor op een vervolg



DARKSIDERS 3 KOMT ER NU ECHT AAN

En opeens was de naam 'THQ' terug. Nordic Games kocht de rechten op de naam van het failliete bedrijf en gaat voortaan als THQ Nordic door het leven.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De aankoop van de naam THQ lijkt een smart move, want de bekendheid van het Oostenrijkse bedrijf steeg binnen een paar dagen als een malle.

De keuze om THQ aan hun oude naam te koppelen is een logische, aangezien Nordic al in een eerder stadium de licentie van de Darksiders franchise (ooit bezit van THQ) had bemachtigd. Ook hebben we in Keulen gehoord dat de komst van Darksiders 3 niet zo heel lang meer op zich zal laten wachten, en dat is natuurlijk veel belangrijker dan die nieuwe naam.



Power Spy

- Iedereen op de redactie is helemaal klaar met Pokémon GO, dus het komt mooi uit dat Sun & Moon alweer in aantocht is.
- Zo zijn Samuel en Jurjen redelijk onder de indruk van de Ultra Beasts, wat wel hele bijzondere Pokémon schijnen te zijn.
- Samuel is in het bijzonder gefascineerd door het concept, vooral omdat hij in de slaapkamer graag Ultra Beast genoemd wordt.
- Ook in de keuken, trouwens.
- Of in de badkamer. De gang. Op de bank. De groezelige plee van café De Bruine Snor. Noem die jongen gewoon een keer Ultra Beast, dames!
- Wouter, en velen met hem, is klaar om terug te gaan naar Arkham. Aanvankelijk was hij dat niet, want in de eerste trailers zag hij eigenlijk geen fuck verschil tussen de oude versies van de Batman Arkham games en de graphics van de remake.
- Hij dacht dat het aan z'n ogen lag (hij ziet namelijk ook geen verschil tussen een 5K en een 4K scherm), maar gelukkig was hij niet de enige en lijkt Return to Arkham inmiddels daadwerkelijk een upgrade te worden.
- Nu glimt Batman alsof hij latex draagt.
- Over latex gesproken, Samuel is in een bij veranderd. Ja, zo'n insect dat van honing houdt.
- Althans, dat zou je denken als je hem alleen van Snapchat kent.
- Jan was afgelopen maand voor de 367e keer zijn MacBook kwijt. Omdat dit gebeurde een dag nadat hij op de redactie was, ging hij alle brave, hardwerkende redacteurs de volgende dag lastigvallen met de vraag 'ligt mijn Mac daar?' 'Kunnen jullie allemaal effe gaan zoeken?'.
- Toen het eenmaal iedereen z'n probleem was, volgden de verlossende woorden: 'stop maar met zoeken, jongens, ik heb 'm! Hij lag natuurlijk gewoon op een van die 367 plekken waar ik 'm altijd neerleg.'

MAFIA

Wiseguys Wouter en Jan houden Mafia III sinds de aankondiging op Gamescom 2015 scherp in de gaten. Jan vermoedt dat de gewelddadige crimestory van Lincoln Clay in het New Orleans van 1968 weleens de beste open-wereld game van het najaar kan worden. Onze hoofdredacteur vloog naar het broeierige New Orleans om uit te vinden of de game zijn hooggespannen verwachtingen waarmaakt.



Ondanks dat we de laatste tijd overvoerd worden met trailers van Mafia III hebben nog maar weinigen de game uitgebreid kunnen spelen. En over een open-wereld game, want dat is Mafia III, kun je eigenlijk pas echt iets zinnigs zeggen als je het langdurig speelt. En dat was nu precies wat 2K voor mij in petto had. Zo heb ik 't hele begin van de game doorlopen en werd ik daarna twintig uur 'vooruit gespoeld' om vrij door de stad te roamen en missies te doen.
Okay, Rockstar blijft met GTA V op eenzame hoogte staan als het om open-wereld crime games gaat, maar Mafia III heeft heel wat ingrediënten die GTA-liefhebbers aan zullen spreken. Om dat te illustreren geef ik jullie dertien redenen waarom Mafia III dit najaar hoge ogen kan gaan gooien.

De straten van New Bordeaux zijn constant kletsnat vanwege alle kogelregens.

1 NEW BORDEAUX

New Orleans is een fantastische stad en nu ik er een paar dagen heb mogen rondlopen, is het mij een raadsel waarom er nog niet eerder op deze schaal gebruik is gemaakt van deze broeierige smeltkroes van bevolkingsgroepen, culturen en muziek. Afgezien van de Murder of Crows missie uit Hitman: Blood Money, kan ik geen enkele game verzinnen die deze stad als decor gebruikt.

De makers van Mafia III noemen New Orleans hier New Bordeaux en leggen niet al te veel nadruk op bekende landmarks, maar toch zal elke inwoner van New Orleans direct de verschillende districten en wijken uit de game herkennen.

Het toffe is dat alle districten een heel eigen look & feel hebben. Downtown en French Ward zijn de plekken waar het nachtleven bruist en broeit, terwijl de industrie zich aan de randen van de stad bevindt. Er zijn rijke en arme districten én er is de Bayou - het moerasgebied dat normaal een dik half uur rijden buiten New Orleans ligt, maar voor de gameplay wat dichterbij is gehaald.

Opvallend is ook de drukte in de stad. Er zijn, natuurlijk afhankelijk van het tijdstip, overal voetgangers en verkeersdeelnemers aanwezig, er klinkt muziek, mensen doen onafhankelijk van elkaar hun ding op straat... je komt ogen en oren te kort. Er zijn rednecks, Italianen, racisten met witte puntmutsen, blue collar workers, Haïtianen, hippies, corrupte politieagenten, en natuurlijk Sal Marcone die met zijn misdaadorganisatie overal in de stad een hele dikke vinger in de pap heeft.

New Bordeaux is één groot kleurrijk kruitvat en jij staat er als Lincoln Clay kwistig te zwaaien met een brandende lont.



weetje • weetje

Mafia II was ten tijde van release de game met de meeste scheldwoorden aller tijden. Zo wordt het woord 'fuck' bijna vierhonderd keer uitgesproken. Benieuwd of dit record wordt gebroken in deel 3.

NEW ORLEANS, DAAR ZIT MUZIEK IN

Als muziekliefhebber is het genieten in New Orleans. Vooral als je in Bourbon Street en Frenchmen Street rondloopt, struikel je over de bluesbands, jazzcombo's en brassbandjes. 2K Games was dit ook niet ontgaan met als gevolg een muzikaal escorte van het hotel naar de locatie waar het persevent gehouden werd. Genieten.





2 HET JAAR 1968

De tijd waarin Mafia III zich afspeelt is niet zomaar gekozen, want 1968 was een bewogen jaar in de Amerikaanse geschiedenis. Je ziet dat terug in alle facetten van de game. De verschillende soorten drugs die hun intrede doen, de clash van muziekstromingen, de mode, de Vietnamoorlog, de moorden op Robert F. Kennedy en Martin Luther King, The Black Panther beweging, openlijk racisme... het was een tumultueuze tijd, en die tijdsgeest heeft Hangar 13 knap weten weer te geven.

Als je dacht dat de sixties alleen maar om love & peace draaiden, schudt Mafia III je keihard wakker uit die droom.

3 DE PERSONAGES

Lincoln Clay leek tot voor kort een soort achterneef van Kratos, zo boos en lomp als hij zich manifesteert. Maar nu ik de eerste uren van de game heb doorlopen, snap ik zijn gedrag een stuk beter. Zijn surrogaat-familie is afgeslacht,

KAN JIJ NOU OOK EENS EEN KEER HET AFVAL BUITEN ZETTEN?

JIJ HEBT 'T TOCH ZELF GEKOOKT?

SHIT, DURF JIJ TE BEWEREN DAT IK NIET KAN KOKEN?

NOU, ZOLANG JE DE ROOKMELDER ALS KOOKWEKKER GEBRUIKT, ZAL HET NOOIT WAT WORDEN, MEISJE.

hij zelf zou eigenlijk niet meer in leven moeten zijn, dus zijn wraakgevoelens zijn immers. Gelukkig heeft Clay meer laagjes dan de trailers wellicht doen vermoeden en je kunt als speler zelf ook nog een beetje bepalen of je helemaal doorslaat als meedogenloze moordenaar of dat je nog enigszins mededogen hebt. Daarnaast vormen je luitenants

"Welke missie je doet, wanneer, in welke volgorde... het is helemaal aan jou, en dan mag je ook nog eens bepalen of je dat stealthy of guns blazing doet."

Cassandra, Burke en Vito Scaletta een interessante cast die hun eigen redenen hebben om zich bij je aan te sluiten. Ze zijn heel verschillend en leveren gedrieën hun specifieke bijdragen aan de gameplay, maar het is vooral in de vele cutscenes dat ze goed uit de verf komen. Gelukkig zit de game daar tjokvol mee.

De bad guys, met name de Marcone familie, maken eveneens indruk, maar CIA-agent John Donovan is wat mij betreft echt de top van de cast. Hij is het die voor een onderzoekscommissie moet verschijnen en zo het verhaal over de praktijken van Clay vertelt. Hij heeft Clay namelijk geholpen om Marcone ten val te brengen, waarbij er meer dan eens een oogje werd toegeknepen. Het doel heiligt nu eenmaal de middelen, aldus Donovan. De chemie tussen Donovan en Clay is duidelijk aanwezig.

4 COVER-BASED SHOOTER GAMEPLAY

De makers hebben veel nadruk gelegd op cover-based shooter gameplay mechanics. Niet zo vreemd, want Clay moet regelmatig zijn blaffers trekken. Dat je maar twee wapens - een handwapen en een automatisch geweer/shotgun/jachtgeweer etc. - bij je kunt dragen, voelt aanvankelijk wat beperkt, maar je kunt altijd on the fly wisselen. Daarnaast heb je genoeg explosieven bij je, en je grote combatknife, een souvenir uit Vietnam, doet ook de nodige schade.

Belangrijk is dat de cover-based actie heerlijk werkt. De controls zijn retestrak en dat is weleens anders geweest in open-wereld games.

5 VRIJHEID

Natuurlijk kun je de story-missies een voor een afwerken, maar dat hoeft niet. De game begint rechtlijnig, en de eerste uurtjes zal je, om gameplay elementen te introduceren, redelijk aan het handje worden genomen. Nadat je je eerste zaak hebt overgenomen en toegewezen aan een van je luitenants, opent zich de wereld van New Bordeaux.

Daarbij heb je altijd meerdere routes voor de verhalende missies, maar er zijn tevens tal van nevenactiviteiten. Bovendien zijn de story missies weer verdeeld in sub-story missies, die je niet per se allemaal hoeft te doen, maar die je absoluut wil doen, want het levert cash op en je dunt er de tegenpartij langzaam maar zeker mee uit.

Welke missie je doet, wanneer, in welke volgorde... het is helemaal aan jou, en dan mag je ook nog eens bepalen of je dat stealthy of guns blazing doet, via verschillende routes (de voordeur, via het dak, via het riool) en ga zo maar door. Een flinke verandering ten opzichte van Mafia II, alleen zonder het verhaalgedreven karakter van dat deel los te laten.





De beruchte maffialeider Carlos Marcello (boven) stond qua storytelling model voor Sal Marcone (onder) uit de game, en hij lijkt er zelfs een beetje op.



weetje • weetje

In een slordige dertig uur kun je Mafia III uitspelen, maar dan ben je volgens de makers echt aan het rushen. Ruim 45 uur lijkt realistischer.

6 MUZIEK

New Orleans is een al muziek: brass, blues, jazz, rock, pop... alles komt samen. En dat hoor je terug in Mafia III. Natuurlijk is er de gelicenseerde soundtrack met onder andere The Rolling Stones, Creedence Clearwater Revival, Sam Cooke, Aretha Franklin, Jimi Hendrix en The Animals, maar je hoort ook (andere) muziek uit radiootjes op werkterreinen, in clubs en bars, en natuurlijk tijdens Mardi Gras in een van de eerste missies uit de game.

7 RANDOM

Er gebeuren voortdurend (semi-)random dingen in de wereld van Mafia III waar je niet constant met je neus op gedrukt wordt, maar die toch tof zijn om te zien. Dealers die geld en drugs uitwisselen, een overval die misgaat, woeste achtervolgingen waar je je eventueel mee kunt bemoeien, politieagenten die Afro-Amerikanen zonder »

SEE YOU LATER ALLIGATOR

Een boottochtje door het moerasgebied (de Bayou) van New Orleans is eigenlijk verplichte kost, helemaal omdat de swamps in Mafia III een belangrijke rol spelen. Hier houden de Haïtianen zich op, alsook de nodige alligators. Handige beesten trouwens als je van lichamen af wil, want deze familieleden van de krokodil zijn altijd hongerig. Ze zwemmen in de game trouwens ook in sommige riolen onder de stad.




Vanwege de uitlaat aan de zijkant wordt het model rechts ook wel de Ford Stoma genoemd.

reden arresteren en in elkaar schoppen of een afrekening op een bouwplaats. Bij die laatste gebeurtenis kun je gewoon van een afstandje toe staan kijken hoe een gast met een zak over zijn hoofd wordt ondervraagd om uiteindelijk in een gat gedumpt te worden, waarna een betonmolen zijn inhoud op de arme ziel leeggiet. Of je grijpt in en redt de arme stakker. De keus is helemaal aan jou!

8 HUISWERK

De makers hebben hun huiswerk goed gedaan. Zeer goed zelfs. Meerdere trips naar New Orleans, tonnen research en hulp van lokale historici hebben ervoor gezorgd dat de game authentiek oogt en geschiedenis ademt.

"Een brute, broeierige onderwereld-oorlog ondersteund door misschien wel de beste soundtrack ooit in een game."

Met name de maffia-geschiedenis van New Orleans is zeer interessant. Zo is de Siciliaanse maffia al aan het einde van de negentiende eeuw in New Orleans begonnen en opereerden ze zelfstandig tot halverwege de vorige eeuw (dus zonder afspraken te maken met de onderwereld uit steden als New York, Boston en Chicago).

De beruchte maffioos Carlos Marcello stond in de jaren veertig van de twintigste eeuw aan het hoofd van de georganiseerde misdaad in New Orleans. Al in zijn tienerjaren leidde hij een bende die gewapende overvallen pleegde in kleine dorpjes. Hij werd ook wel The Godfather van New Orleans genoemd en bleef dat dertig jaar lang (zie ook weetje).



Die komt bij de ijzerwarenhandel effe wat lood afleveren.


weetje • weetje

Mafia III Creative Director Haden Blackman heeft een rijk Star Wars verleden. Zo schreef hij tien Star Wars comics, heeft hij meerdere Star Wars boeken op zijn naam en werkte hij aan een reeks Star Wars games voor LucasArts, waaronder Star Wars Galaxies en The Force Unleashed.

9 RACEN / VOERTUIGEN

Mafia III maakt gebruik van een keur aan voertuigen. Natuurlijk kun je rondrijden in bestelbusjes, jeeps en andere type auto's, maar de grommende muscle cars die hun uitlaten laten knallen tijdens het schakelen, zijn mijn favoriet.

Je kan kiezen tussen de arcade en de simulatie manier van besturen, zodat gamers die op zoek zijn naar een wat realistischere manier van autorijden eveneens op hun wenken bediend worden. Ik vond de arcade manier ook prima en het verschil in bolides is zeer duidelijk voelbaar. Het racen in

FRENCH WARD VS. FRENCH QUARTER

De French Ward is het oudste gedeelte van New Orleans en ook een van de weinige delen in de stad die niet onder water kwamen te staan na de verschrikkelijke natuurramp met orkaan Katrina in 2005. De huizen kenmerken zich door de oude bouwstijl, felle kleuren en authentieke balkonnetjes.
In de game heet dit gebied de French Ward en het werd al snel een van mijn favoriete stekjes om 's avonds doorheen te cruisen.



NIEMAND SCHIET ONGESTRAFT OP MIJN BROER
HUH? IS DAT JE BROER?
IK MAG 'T HOPEN, ANDERS HEEFT DE DESIGNAFDELING VAN DEZE GAME WEL HÉÉL WEINIG FANTASIE...

speedboten vond ik te gevoelig, maar het planken met de tot de verbeelding sprekende auto's is top!

10 DOCU-STIJL

De docu-stijl waarin Mafia III wordt neergezet is erg cool. Enerzijds wordt er gewisseld tussen archiefbeelden van John Donovan die zich voor de senaat moet verantwoorden, anderzijds worden geïnterviewden opgevoerd die terugblikken op het leven van Lincoln Clay, waaronder een inmiddels bejaarde pastoor James die zeer geëmotioneerd verhaalt over zijn volgeling die van het rechte pad afweek. Deze documentaire/Netflix serie-stijl is erg gaaf gedaan.

11 LUITENANTS

Zoals eerder gemeld, beschik je over drie luitenants die jouw business runnen: Cassandra, Burke en Vito. Zij spelen een belangrijke rol in het verhaal en voorzien jou gaandeweg ook van extra spierkracht (hulp van bendes), guns, steekpenningen en ga zo maar door.

Echter, bij het verdelen van rackets en districten is het zaak ervoor te zorgen dat iedereen tevreden blijft. Of niet, maar dat betekent dat een of twee van je luitenants misschien wel afvallig worden. En dat betekent weer dat je bijvoorbeeld na dertig uur gameplay, waarin je lief en leed met elkaar hebt gedeeld, een van je luitenants moet uitschakelen. We zagen daar een paar voorbeelden van, maar ik zou het daar erg lastig mee hebben. Als de game uit is, ga ik in ieder geval proberen de boel in balans te houden, ook al wordt dat nog een pittige klus, aldus de makers.



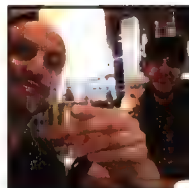


weetje • weetje

Mocht je het vorige deel hebben gemist: 2K games heeft Mafia II voor de PS3 en Xbox 360 digitaal beschikbaar gemaakt. De game is nu te downloaden via Xbox Live en PSN voor € 29,99. Ben je lid van PlayStation Now, dan kun je Mafia II ook spelen op je PS4.

weetje • weetje

Ik was niet alleen in New Orleans, 'Fijne Vriend' Veras was ook mee en die heeft mij de hele trip gefilmd. Je checkt 't hier: Pu.nl/Janin-NewOrleans



12 LOOKS

Mafia III is een mooie game maar niet Uncharted 4 mooi. Dat kan ook niet. Een gescripte, lineaire, platform-exclusieve game vergelijken met een multiplatform, openwereld game is natuurlijk geen eerlijke wedstrijd.

Wat ik vooral mooi vind aan Mafia III is het kleurgebruik (districten verschillen echt als dag en nacht van elkaar), de facial animation in de tussenfilmpjes en de animaties tijdens shootouts (schiet een vijand in zijn enkel of in zijn arm en hij reageert volstrekt anders - hij kermt alleen nog steeds als een straathond).

13 DE MISSIES

Al tijdens de eerste uren van de game heb ik een bankoverval meegemaakt die zich kan meten met klassieke heist-films, kroop ik rond in 't moerasgebied van New Bordeaux, had ik een woeste achtervolging in een speedboot en sjouwde ik met een gewonde partner in crime door de straten tijdens Mardi Grass terwijl halfnaakte mannen en vrouwen lòs aan het gaan waren op geestverruimende middelen.

Als dit slechts een voorproefje is van wat er allemaal nog komen gaat, dan zitten gamers er straks warmpjes bij!



VERWACHTING *JAN:*

Nu ik Mafia III een tijd aaneengesloten heb kunnen spelen, wordt de scope van de game pas goed duidelijk. Dit wordt een brute, broeierige onderwereld-oorlog ondersteund door misschien wel de beste soundtrack ooit in een game.

+ New Bordeaux is prachtig.
+ Docu-stijl.
+ Keuze voor stealth en brute actie.
+ Dikke bolides.
- Clay is wel heel erg bozig en lomp.



OPEN-WERELD / ACTIE
HANGAR 13 / 2K GAMES
7 OKTOBER 2016

KULUM



Rami Ismail

Twitter:
@tha_rami

Op reis naar:
Ben nu in een hotel in Johannesburg en de airco is stuk. Fijn.



Speelt:
House of the Dying Sun (PC), Destiny (PS4) en Reigns (Android).



Zes jaar geleden richtte Rami Ismail, samen met Jan Willem Nijman (zie boven rechts), de indiestudio Vlambeer op en sindsdien timmeren ze succesvol aan de weg met games als Nuclear Throne, Ridiculous Fishing en Super Crate Box. Rami vertelt ons hoe het allemaal bij hem begon en daagt jullie uit hetzelfde te doen…

GORILLA.BAS

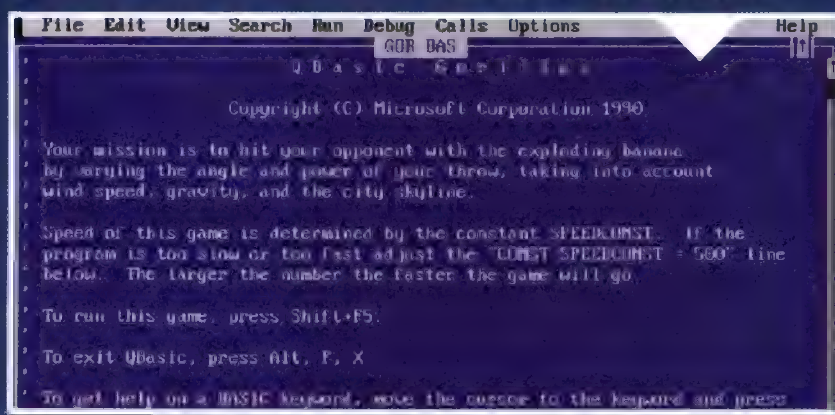
De eerste game die ik speelde heette GORILLAS.BAS. Dat .BAS moest er echt achter, want het was een BAS bestand (niet dat ik dat snapte toen ik vijf of zes jaar oud was in 1993). Een BAS bestand was een BASIC-code file. Het was dan ook geen spel maar een bestand met 1135 regels code die ik niet begreep.
Wat ik wel snapte was dat als je op F5 drukte, er opeens een spel op het scherm verscheen. Twee gorilla's op een skyline, die elke keer anders was.
Het was een multiplayer spel, en je moest om de beurt een hoek en een snelheid intypen. Jouw gorilla gooide dan met de aangegeven hoek en snelheid een banaan naar de andere gorilla. De banaan ontplofte zodra die iets raakte.



Ik besteedde verder geen aandacht aan de code: het waren niet meer dan letters op mijn scherm voordat de game begon. Ze voelden niet als deel van de game.

CODE VERANDERD

Toch ben ik op een dag uit nieuwsgierigheid de code gaan lezen. Het stond vol onbegrijpelijke teksten als DIM SHARED Lban&(x), maar er zat soms ook simpel Engels tussen. Wat me enorm verbaasde, was dat de tekst van het hoofdmenu letterlijk in de code terug te vinden was: Q B a s i c   G O R I L L A S.
Ik veranderde de tekst, en nu stond er op die regel code opeens wat anders: R a m i   Q B a s i c G O R I L L A S.
Toen ik daarna op F5 drukte, startte de game gewoon op, met één verschil: de game had mijn naam in het hoofdmenu staan! De code had de game aangepast. En daar is het voor mij allemaal begonnen. Sinds dat moment maak ik games. Eerst hele slechte, nu - twintig jaar later - soms ook wel goede.
Weet je, voor mij zijn games nooit iets geweest om alleen maar te spelen. Want als je eenmaal snapt dat iedere game een constructie is die door iemand gemaakt is, snap je ook dat alles in een game min of meer het resultaat is van opzettelijke keuzes.



LUISTERT NAAR…

Alles wat Spotify in mijn discovery playlist zet.

KIJKT NAAR…

Tv-series als Channel 4's Utopia (zie screen) en Steven Universe, en qua films (niet verder vertellen) vond ik Suicide Squad best okay.



Goede developers maken soms slechte keuzes. Slechte developers maken soms goede keuzes. Maar alles is een keuze. Computers zijn namelijk niet slim: als je een game wil maken, begin je met niets. Dan moet je de computer leren 'renderen' of tekenen. De computer snapt technisch gezien helemaal niets, alleen het verschil tussen een 0 en een 1.



OPEN DEUR

Dus als je in een game een deur wil maken, schreef game-designer Liz England ooit, moet je aan heel veel dingen denken. Hoe ziet de deur eruit? Waar is de deur? Kan de deur open? Hoe gaat de deur open? Hoe animeer ik dat de deur open gaat? Hoe groot moet de deur zijn? Kunnen tegenstanders de deur opendoen? Hoe weten tegenstanders waar de deur is? Hoe leg je uit hoe de deur werkt? Met welke knop gaat een deur open? Gaat een deur uit zichzelf open?
En dat is slechts één deur. Ik kan je uit ervaring vertellen: goede deuren maken in een game kost weken.
Eigenlijk wil ik jou, als PU-lezer, eens uitdagen. Als je nog nooit hebt geprobeerd om een game te maken, pak dan eens een game-design tool, maakt niet uit of het Game Maker, Unity, Unreal, de Starcraft Editor of DOOM Snapmap is, en maak een keertje Space Invaders. Gewoon voor de lol.
Want elke game waar je ooit van gehouden hebt, elke game waar je naar uitkijkt, is ooit op die manier begonnen: met een regel code.

LITTLE NIGHTMARES

Tussen de bekende kost van Gamescom vond Jan een even schattige als angstaanjagende nieuwe IP. Little Nightmares, een mix van Inside, Unravel, BioShock en American McGee's Alice, stal in Keulen zijn hart.



ABSORBIERENDE ANGSTTRAUM AUF GAMESCOM

FIRST LOOK

XBOX ONE | PC | PS4

Dit jaar bracht ons al heel wat fijne puzzel-platformers. Zo hebben Unravel en Inside me al vele toffe momenten en verwondering bezorgd. En laten juist die twee qua sfeer en uitstraling haaks op elkaar staande games nu beide resoneren in Little Nightmares, een gloednieuwe game van het Zweedse Tarsier Studios.
In Little Nightmares komen nachtmerries van kinderen tot leven, aldus de makers, maar zonder meteen volledig horror te gaan.
Je bevindt je in The Maw, een onderwaterwereld die als een enorme boei dobbert in de zee en waarvan slechts een klein stukje boven het wateroppervlak uitsteekt. Een grote schoorsteen spuwt aan de oppervlakte rook uit, maar de avonturen vinden onder water plaats.
Over het hoe en waarom van The Maw, dat sterk doet denken aan Rapture van BioShock, is (nog) niets bekend.

Groot en klein

Spelers kruipen in de huid van Six, een klein meisje dat gehuld gaat in een knalgeel regenjasje, waardoor ze voortdurend op je netvlies blijft. Six moet veilig van A naar B zien te komen in een grimmige, bizarre wereld waar alles groter is dan zij.
Dat laatste heeft voor- en nadelen. Het openen van een deur vraagt enige inspanning (schuif een koffer tegen de deur aan, klim erop en spring naar de deurknop), maar het zorgt er ook voor dat je je makkelijk kunt verstoppen. Bijvoorbeeld voor de dikke kok die fanatiek met een vleesmes in de weer is en een hoofd heeft als Leatherface uit The Texas Chainsaw Massacre.
Je beweegt als Six van links naar rechts en vice versa door het beeld, maar kunt ook de diepte in. Zo duik je weg onder een fornuis of tafel wanneer een belager naar je op zoek is. Gaten, spleten in muren en luikjes vormen voor jou een prima doorgang. Vaak zal je eerst op kasten moeten klimmen en je via boekenplanken moeten verplaatsen, maar de omgevingen laten zich makkelijk als klauterobjecten gebruiken.
De vergelijking met Unravel dient zich zeker op die momenten direct aan, alleen was je als levend bolletje wol Yarney nog veel kleiner en was alles in de omgeving automatisch heel veel groter. In Little Nightmares is alles net wat omvangrijker dan normaal omdat, aldus Tarsier, dat als kind je perceptie is. Alles om je heen lijkt een stukkie groter dan het in de beleving van volwassenen is.

TARSIER STUDIOS

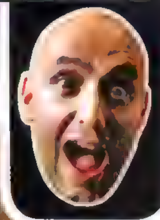
De ontwikkelaar achter Little Nightmares is jarenlang hoofdzakelijk a gun for hire geweest. De Zweden verdienden hun sporen met DLC voor LittleBigPlanet 1 en 2, LittleBigPlanet voor de Vita en de PS4-versie van Tearaway. Inmiddels hebben ze twee eigen IP's in de maak: de VR-titel Statik voor PlayStation VR en het hier beschreven Little Nightmares.





Vette worst

Opvallend is dat Little Nightmares je als speler nergens aan het handje neemt. In het begin krijg je de controls uitgelegd en dat is het. Een beetje vergelijkbaar als bij Inside. De omgevingen, personages en situaties





"HET IDEE DAT DE CREEPY VERSIE VAN HERMAN DEN BLIJKER IEDER MOMENT ACHTER JE AAN KAN KOMEN, DRAAGT BIJ AAN DE CONTINUE SPANNING DIE DE GAME OPROEPT."



vertellen (op fraaie wijze) het verhaal.

Veel mogelijkheden heb je niet, maar dat lijkt vooralsnog niet ten koste te gaan van het spelplezier. Je springt, klimt en klautert, verschuift voorwerpen (gooiend of duwend) en beschikt over een aanstekertje. Of daar nog meer moves bijkomen weet ik niet, maar dat lijkt op 't eerste gezicht ook niet nodig.

Het zijn vooral de omgevingspuzzels die vernuftig in elkaar gesleuteld zijn. Sommige voorwerpen kun je verplaatsen maar blijk je (nog?) helemaal niet nodig te hebben. Een andere keer dien je voorwerpen van de ene verdieping naar de andere te brengen om via via een doorgang te creëren. Zo moet je op een gegeven moment hompen vlees op een luik duwen, vervolgens een liftje naar beneden pakken, aan een hendel trekken, waarna het vlees netjes in een worstenmolen valt. Door aan de hendel van de molen te draaien, creëer je een string vettige worsten die voor jou als liaan dienen om verder te slingeren.

De keuken ziet er overigens lekker ranzig uit en het idee dat die creepy versie van Herman den Blijker ieder moment achter je aan kan komen, draagt bij aan de continue spanning die de game oproept.

Honderden schoentjes

De vormgeving van Little Nightmares is om te zoenen. Alles heeft een ronde, zachte touch maar is tegelijkertijd ook spooky. De belichting is gedempt en sommige ruimten zijn zelfs helemaal donker. Wanneer je dan je aanstekertje aanfloept, voel je je hart in je keel kloppen.

Met name aan het einde van de demo toen ik door een gang kroop en in een ruimte met honderden schoentjes viel, kreeg ik het echt effe te kwaad. Zijn dit de schoenen van lotgenootjes? Of van de kabouterachtige wezentjes in witte pyjamaatjes die je af en toe ziet wegrennen, maar waar je ongetwijfeld een pact mee gaat vormen? Time will tell.

Een grote, boze droom?

Naast platform en puzzelelementen zijn er ook achtervolgingen en verstoponderdelen.. Een glimp daarvan kun je al in de trailer zien waarin een kruipende hand Six achtervolgt. Het is een iconisch angstbeeld dat volgens Tarsier past in het spectrum van dingen waar kinderen bang voor zijn. Het zou me dan ook niets verbazen als Little Nightmares één grote droom (nachtmerrie) is van de hoofdrolspeler.

Hoe dan ook, deze game kan wat mij betreft niet snel genoeg komen, al wordt het vast geen ontspannen ervaring.



weetje • weetje

Little Nightmares was lange tijd bekend onder de naam Hunger.



SCALEBOUND

We hebben er als kind allemaal weleens van gedroomd om rond te vliegen op de rug van een grote, vriendelijke draak. Zo ook ontwikkelaar Hideki Kamiya, die van zijn jeugddroom nu z'n meest ambitieuze game ooit maakt. Dagdromer Samuel ziet dat helemaal zitten.





"Tof shirt, man!" Ik had nauwelijks een voet in het kamertje van de Microsoft business stand gezet, of Jean-Pierre Kellams, een van de producenten van Scalebound, begon al enthousiast tegen me te praten. Ik had de week ervoor enkele goedkope T-shirts gekocht, waaronder eentje met een grote schedel op de voorkant en had nog helemaal niet gezien dat er ook enkele Japanse tekens en de woorden 'Dragon Inn' op stonden.

"Haha, dit is puur toeval", antwoordde ik ietwat gegeneerd. Scalebound director Hideki Kamiya liep naar me toe en bekeek m'n T-shirt aandachtig. Hij glimlachte en zei iets in het Japans. "Kamiya-san vindt je shirt ook cool", aldus een lachende Kellams.



weetje • weetje

Thuban kan meerdere vormen aannemen: z'n standaard Rex-vorm, de snelle Wyvern-vorm en de logge Tank-vorm. Ook is de draak volledig te customizen met o.a. elementaire kristallen en bepantsering.

Toppunt

De toon was gezet voor een intiem, gezellig en vooral eerlijk half uurtje. "Goed dat je hier bent", stak Kellams van wal. "We gaan er geen doekjes om winden: Scalebound is een moeilijke game om uit te leggen. Na de E3 hebben we gemerkt dat nog niet iedereen de game daadwerkelijk 'snapt'. Dit komt deels door de enorm veelomvattende gameplay. Daarom hebben we ervoor gekozen om bij elke nieuwe trailer of presentatie steeds een ander element van de game te belichten. Op de E3 kozen we er bijvoorbeeld voor om te focussen op het grote formaat van de bazen en het feit dat je de game met vier spelers coöperatief kunt spelen", aldus een gepassioneerde Kellams.

Ondanks dat ik persoonlijk nooit aan de game getwijfeld heb (Kamiya heeft nog nooit een slechte of zelfs matige game afgeleverd), snapte ik waar Kellams met dit verhaal heenging en waarom het een haast verontschuldigende toon had: de E3 presentatie van Scalebound was nou niet bepaald het toppunt van spannend geweest.

Typisch

Alsof ik Kellams en de zwijgende maar intens starende Kamiya gerust probeerde te stellen, besloot ik mijn visie op hun E3 presentatie te delen. "De gameplay zag er strak uit en het spektakel was imméns, hoor. Ik denk echter dat veel gamers hoopten dat dit een soort Bayonetta-maar-dan-met-draken zou worden, ofzo. Ik denk dat jullie vooral aan het vechten zijn tegen het nalatenschap van PlatinumGames en de daardoor vastgeroeste verwachtingen van fans." Blijkbaar was dat inderdaad de crux van de zaak, want Kellams ogen werden groot en hij sprong zowat uit z'n stoel. "Precies! Kamiya-san weet exact wat voor game hij wil maken: iets wat zijn handtekening overduidelijk draagt maar alsnog nieuw en origineel is. Veel gamers lijken Scalebound echter te hebben afgeschreven omdat ze denken dat de 'typische, stijlvolle PlatinumGames-actie' niet in deze game zit. Maar dat zit er zeker wel in! Wij hebben er echter voor gekozen om eerst de fantasievolle setting en dergelijke naar de buitenwereld te communiceren. Wij wilden dat gamers vooral zouden weten dat dit geen rechttoe-rechtaan actiegame met lineaire levels zou worden, maar een gigantisch en episch avontuur over een jongen en zijn draak."

Commando

Ik besloot te stoppen met het kussen van hun konten en de vinger toch op de zere plek te leggen. "Maar... waar is die typische, stijlvolle, PlatinumGames-actie dan? Want de actie die we tot nu toe hebben gezien is mooi en gewichtig, maar vergeleken met games als bijvoorbeeld The Wonderful 101 ook vrij langzaam en simplistisch. Die draak commando's geven is erg tof, maar het heeft niet die directe impact van zelf combo's maken."

De zere plek bleek echter helemaal niet zo pijnlijk te zijn. "Ik ben heel blij dat je dat vraagt. Want de reden dat jij hier



nu bent, is omdat we nu klaar zijn om een volledig nieuwe laag van de actie aan de wereld te laten zien. Onder andere aan de hand van iets wat we 'Dragon Links' noemen", aldus een zelfverzekerde Kellams.
Daarop pakte Kamiya stilletjes de Xbox One controller. Hij bestuurde hoofdrolspeler Drew en liep samen met draak Thuban een grot in, waar ze opgewacht werden door een gigantisch, gorilla-achtig monster. Drew gaf Thuban het commando om het beest aan te vallen.



Losgaan

Terwijl Thuban in gevecht was met het monster, begon Drew pijlen op de vijand af te schieten. Het zag er al helemaal heel sensationeel uit... maar het was gameplay die we al hadden gezien.
"In tegenstelling tot wat mensen dachten en wat we hadden geïnsinueerd, kan de speler Thuban wél direct besturen. Dát zijn Dragon Links."
Verbaasd keek ik weer naar het scherm en opeens zag ik licht uit Drew z'n hand komen. De camera verplaatste zich, maar niet achter de draak; het perspectief bleef bij Drew, nu opeens vanuit de eerste persoon!
"Kamiya-san bestuurt Thuban nu, maar vanuit Drew z'n perspectief. Hiermee bereiken we meerdere dingen: de speler blijft zich identificeren met de hoofdrolspeler en de band tussen Drew en z'n draak wordt benadrukt. Maar het creëert vooral een fijne spanning bij de speler, omdat Drew volledig kwetsbaar is terwijl hij Thuban bestuurt via Dragon Link. Die spanning wordt vergroot omdat je door Drew z'n ogen blijft kijken."
En toen gebeurde het: Kamiya ging los!

"Nu weet ik zéker dat dit een van de beste (en in ieder geval interessantste) games van 2017 wordt."

Launcher

Thuban beukte op het monster in met een keiharde vier-hit combo bestaande uit een kopstoot, beet, geklauw en een klap van z'n staart.
"Mensen vroegen zich af waar de stijlvolle PlatinumGames-actie was gebleven. Nou, hier dus. Tijd voor een typische PlatinumGames-launcher!"
Het monster vloog door de staartslag de lucht in (inclusief blauwe lichteffecten) en Thuban eindigde de combo door er een vuurbal achteraan te spugen. Ik wilde al bijna gaan klappen van opwinding, maar Kamiya was nog lang niet klaar. Nog voordat het monster kon opstaan, sprong Thuban bovenop de King Kong-wannabe en plaatste hij z'n kaken diep in de hals van het harige beest.
"Nu Thuban de vijand op z'n plaats houdt, is het tijd voor wat teamwork." Met een druk op de knop kreeg Kamiya weer controle over Drew, die z'n koptelefoon opzette, in een draakmens hybride veranderde (erg Devil May Cry, overigens) en naar het hulpeloze monster sprintte. Eén stijlvolle, welgemikte zwaardcombo op het hoofd van de reusachtige gorilla later en het monster barstte uit elkaar. Nog altijd zwijgzaam, maar met zichtbaar meer energie legde Kamiya de controller neer. "Dragon Links. Oh, yeah." Kellams was in z'n nopjes.



Trots

Ook ik denk dat Scalebound niet absurd veel exemplaren zal weten te verkopen. Het gros van de gamers houdt immers meer van games die zich duidelijk aan één genre houden. Scalebound is niet zo'n game. Het is een grootse RPG, een tactische co-op-titel, een fantasievolle action-adventure, en nog veel, veel meer.
En PlatinumGames had inderdaad een stuk duidelijker kunnen zijn in hun communicatie; ze hadden bijvoorbeeld al veel eerder moeten vertellen dat Thuban via Dragon Link wél direct bestuurbaar zou zijn, bijvoorbeeld. Maar, verdomme, nu ik dit allemaal gezien heb, weet ik zéker dat Scalebound een van de beste (en in ieder geval interessantste) games van 2017 wordt. Want elk element is nu eindelijk op z'n plaats gevallen, en elke twijfel over een gebrek aan gameplay-technische diepgang is weggesmolten als sneeuw voor de zon.
De rest van de dag droeg ik mijn goedkope draken T-shirt met hernieuwde trots. ★

weetje • weetje
Drew en Thuban zijn geestelijk met elkaar verbonden: als de een sterft, legt de ander ook het loodje.





VERWACHTING ***SAMUEL:***
Vergeet die lauwe E3-presentatie, want Scalebound is the real deal. Het wordt de meest ambitieuze titel in de geschiedenis van PlatinumGames; eentje die dankzij de ervaring en duidelijke visie van Kamiya z'n beloften meer dan waar gaat maken. Hier heb ik nul twijfel meer over.

+ Dragon Links geven je volledige controle over Thuban.
+ De samenwerking tussen Drew en Thuban is uniek en bevredigend.
+ Qua schaal en ambitie de meest immense PlatinumGames titel tot nu toe.

ACTIE-RPG
PLATINUMGAMES / MICROSOFT
2017

DISHONORED 2

Vorig najaar was het lastig kiezen, maar voor de laatste maanden van 2016 is het klip & klaar: Dishonored 2 is dé game voor onze Janneman. En na Gamescom is hij daarvan alleen maar meer overtuigd geraakt.



Als ik die duim door dat gaatje zie, denk ik maar één ding: goed dat Jurjen deze maand de bijschriften niet maakt.



Het is een publiek geheim dat ik Dishonored zeer hoog heb zitten. Het waren vooral het universum, de uiteenlopende krachten en dito speelstijlen waarvan hoofdrolspeler Corvo zich kon bedienen, die het eerste deel vier jaar geleden hoog op mijn eindejaarlijstjes deden belanden. Dishonored 2 lijkt dat pad opnieuw te bewandelen.

Van trailer naar game

Het fijne van Dishonored 1 was dat het een Deus Ex/System Shock/BioShock aanpak koos, maar daar een heel uniek universum omheen bouwde, met intrigerende personages, bouw- én kledingstijl en een combinatie van magische krachten en vreemde machinerie.
Al dat goede is meegenomen naar deel 2, aangevuld met een nieuwe locatie (de Zuid-Europees aandoende kuststad Karnaca) een tweede hoofdrolspeler (naast Corvo is er nu de afgezette Keizerin Emily Kaldwin) en een keur aan bekende én nieuwe speciale krachten.
Recent zag ik twee nieuwe levels en daar kwam alles wat Bethesda in 2015 beloofde samen. In de supermooie E3 2015 trailer zagen we hoe Emily de gigantische mansion van duivelse uitvinder Kirin Jindosh binnensloop. Het bizarre huis vol vreemde machinerie, uit radars en messen opgebouwde mechanische vogelrobots, wegzakkende muren en plafonds, roterende trappen, schilderijen die omklappen en geheime doorgangen prijsgeven... alles uit de trailer van toen is formidabel knap tot leven gewekt in de daadwerkelijke gameplay. Natuurlijk, gameplay beelden kunnen niet wedijveren met de CGI-graphics uit de trailer, maar dat het huis van The Grand Inventor zo dichtbij de trailer zou komen, had ik niet verwacht.

> **"Ieder level is een wereld op zich; een bijzondere ervaring die op zichzelf staat."**



weetje • weetje

Zowel Emily als Corvo hebben een stem. Gelukkig maar, want hoe cool Corvo's krachten in deel 1 ook waren, het personage zelf bleef, mede doordat hij bijna de volledige game een masker droeg, een beetje inwisselbaar. Door voice-acting zal Corvo in DH2 wat meer gelaagdheid krijgen, hoop ik.



Krachten

Tijdens de demonstratie van dit bewuste level, werden de

diverse powers van Emily fraai geëtaleerd. Zo is haar 'Domino' power uitermate handig om meerdere vijanden ineens uit te schakelen. Eerst bestook je twee à drie vijanden met deze bewuste spreuk, en vervolgens besluip je een van de drie vijanden om sneaky diens nek door te snijden en hoppa, de andere twee zal hetzelfde lot ten deel vallen.
Shadow Walk is een kracht van haar die ik mezelf veel zie gebruiken; als een schaduw zweef je dan ongezien en razendsnel door de wereld heen, ideaal om je vijanden te verrassen.
The Outsider, het mysterieuze heerschap dat als een soort Frank Underwood achter de schermen vanuit een droomwereld de balans in de wereld bestiert, zal je opnieuw krachten en hulp aanbieden, maar de vraag is of je daar altijd gebruik van moet maken.



Afgezien van de keur aan krachten, heb je altijd de keuze of je je vijanden definitief uitschakelt, je ze bewusteloos ramt of dat je ze ontwijkt. Daarnaast dien je ook weer morele keuzes te maken met betrekking tot de levelbazen. Uiteindelijk zal jij over het lot van Kirin Jindosh beslissen als je hem eenmaal hebt waar je hem hebben wil. Aan de speler dan de vraag of je nog enigszins mededogen hebt, of dat je hem een gruwelijke straf oplegt.

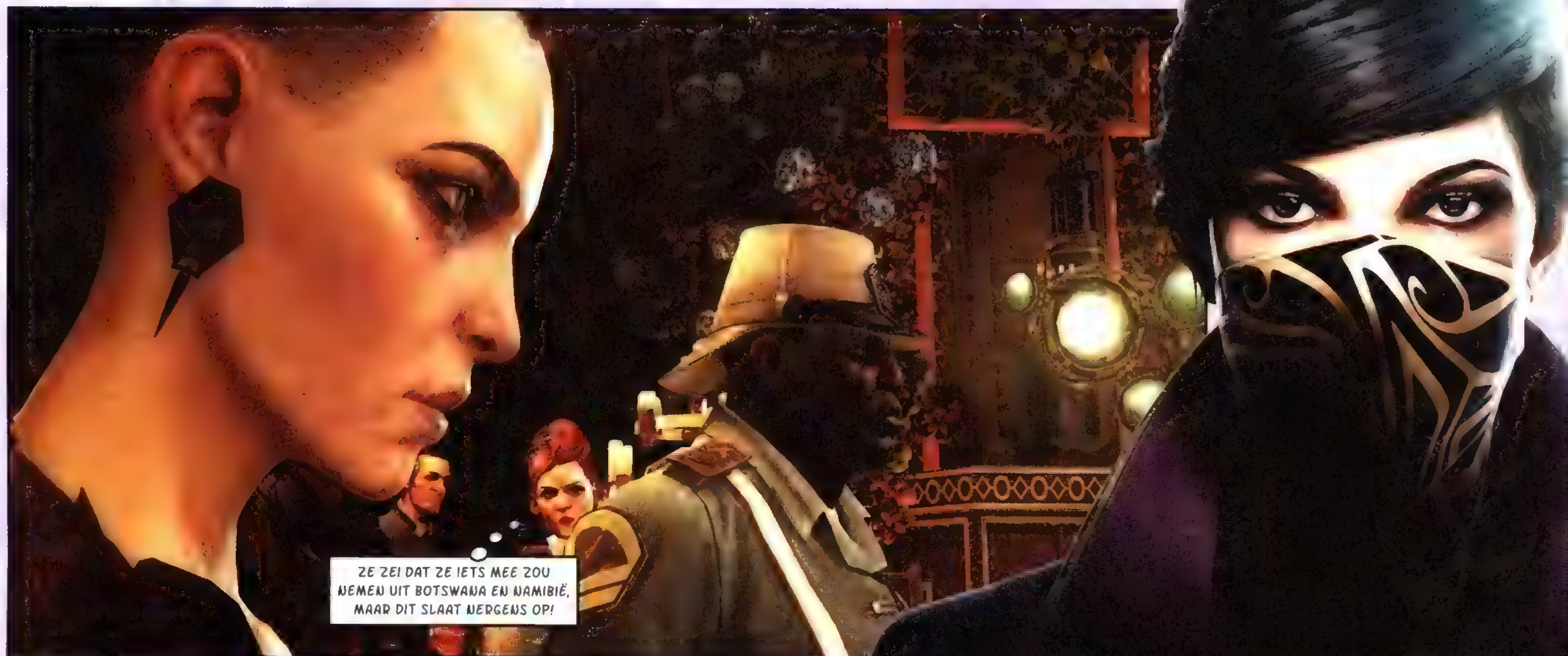
Heksen

Het andere level dat in Duitsland getoond werd, was bijna nog vreemder. Het betrof een soort bibliotheek annex zoölogisch museum vol (half)dode beesten, waar heksen en ander zombie-achtig gespuis zich ophouden. Hier werd helaas slechts een glimp van getoond maar de donkere, haast horror-achtige sfeer geven wel aan dat de makers zich ook hier aan hun eerder gedane beloften houden: namelijk dat ieder level een soort wereld op zich moet zijn met een eigen sfeer, unieke vijanden en een bijzondere ervaring die evenééns op zichzelf staat.
Nu maar hopen dat de game voldoende van deze fantastische, bijzondere levels kent, want ik kan er echt geen genoeg van krijgen. Dat was dan ook een van de weinige minpunten bij het origineel: net iets te kort en een nogal gehaast einde. Maar dat zal de tweede keer vast beter gaan. ★


weetje • weetje
Je kunt de hele game uitspelen zonder ook maar iemand te killen.

TWEE KEER OF VIER KEER?

Het originele Dishonored heb ik twee keer uitgespeeld: een keer super stealthy en een keer een stuk agressiever. Niet alleen omdat de levels uitnodigden tot verschillende manieren van aanpak, maar ook omdat het spel meerdere einden kent. Moordde je alles en iedereen uit om je doel te bereiken, dan werd de wereld er niet per se leuker op. Met Emily en Corvo als twee speelbare personages met verschillende powers ga ik de game sowieso twee keer doorspelen natuurlijk, maar twee keer met beide personages sluit ik ook niet uit, want ook Dishonored 2 zal verschillende einden kennen.



VERWACHTING ***JAN:***
Het moet raar lopen wil Dishonored 2 niet met goud onderscheiden worden. Maar goed, dat dachten we van sommige olympische sporters ook. Toch denk dat ik dat Arkane Studio's met dit stealth-action avontuur een overtuigend Michael Phelpsje gaat pullen.

+ Twee personages, twee verschillende series krachten.
+ Nieuwe setting.
+ Vrijheid binnen de levels.
- Is de game wel langer dan het origineel?

ACTION ADVENTURE
BETHESDA
11 NOVEMBER 2016

TEKKEN 7



Nino is een ongeduldig mannetje en het releaseschema van Tekken 7 ligt bij velen gevoelig, maar toen hij op Gamescom effe mocht spelen met de nieuwe fighter, raakte hij al snel z'n ergernis kwijt.

PREVIEW

XBOX ONE | PC



Al anderhalf jaar moeten wij westerlingen met lede ogen aanzien hoe die verwende Japanners Tekken 7 al in de arcadehal kunnen spelen, terwijl wij sinds 2012 zitten te wachten op een nieuw deel. Okay, er zijn ergere dingen op de wereld, maar deze staat toch wel in mijn top 10 van vreselijke misstanden. Gelukkig kan ik deze grote ergernis in 2017 van mijn lijstje schrappen, want dan kunnen wij ein-de-fucking-lijk thuis aan de slag met het zevende deel uit deze legendarische franchise.

Onverstaanbaar

Nou ben ik een ongeduldige jongen en is wachten een van mijn minst favoriete bezigheden, maar gelukkig was ik op Gamescom een van de uitverkorenen die een uur lang in een meeting room aan de slag mocht met de console-versie van Tekken 7. Of naja een uur lang... ik moest eerst nog twintig minuten naar mijn diepliggende navel staren terwijl een onverstaanbare producer het verhaal van de game uit probeerde te leggen (ik heb overigens nog nooit iemand ontmoet die een bal geeft om het verhaal van een Tekken game). Toen vervolgens een stel Duitse 'journalisten' ook nog eens allerlei voorspelbare vragen ging stellen terwijl ik mijn kostbare hands-on tijd zag wegtikken, kreeg ik sterke wurgneigingen. Maar eenmaal aan de slag met de game, was ik mijn ergernis snel vergeten.

> **weetje • weetje**
> *Dat Tekken over is op de Unreal Engine is ook fantastisch nieuws voor PC-gamers, want zij kunnen straks voor het eerst ook van de game genieten, dankzij het feit dat het porten met Unreal Engine veel makkelijker is.*

Visueel spektakel

Tekken 7 draait, verbazingwekkend genoeg, op Unreal Engine 4. Een prachtige engine die zich al menigmaal heeft bewezen als grafisch powerhouse, maar niet eentje die ik meteen associeer met een 60 frames per second fightinggame. Ik weet nog goed hoe Mortal Kombat ontwikkelaar NetherRealm Studios klaagde over de vorige versie van de Unreal engine, maar toen ik de controller ter hand nam, verdwenen mijn zorgen als sneeuw voor de zon, want Tekken 7 speelt als een trein. Alle combo's die ik mezelf jaren geleden heb geleerd, kwamen vloeiend uit m'n vingers en voor zover ik kon merken was de timing identiek aan voorgaande versies, met als groot pluspunt dat het geheel er ronduit spectaculair uitzag.



"De één op één gevechten voelden heerlijk, liepen soepel en de nieuwe personages smaakten naar meer."

Zzzztory mode

Het belangrijkste verschil tussen de arcade- en console versies van Tekken 7 is de onlangs onthulde Story mode. Namco wil een cinematische, urenlange story mode toevoegen aan de game en demonstreerde een ienie minie stukje daarvan op Gamescom. Alleen Heihachi en Kazuma (overgelopen uit Street Fighter) waren speelbaar in deze nieuwe modus, en het was ronduit gaar. Het idee is dat spectaculaire cutscenes (inclusief Quick Time Events, bah) naadloos overgaan in gevechten, maar boeiend was het allemaal niet.


En neuken doen ze met een hoge hoed op.

Het grootste pijnpunt was dat de uitkomst van je gevecht ogenschijnlijk nul invloed heeft op de cutscene die er na komt. Ik speelde als Heihachi en ramde Azuka helemaal de moeder, om vervolgens 'getrakteerd' te worden op een filmpje waarin ik tikken kreeg van die Street Fighter knul. Ik snap de keuze, maar blij word ik er niet van.

Op de bank

Uiteindelijk ga ik Tekken 7 toch vooral met vrienden op de bank en twee controllers spelen, dus Story mode, Schmory mode wat mij betreft. De één op één gevechten voelden heerlijk, liepen soepel en de nieuwe personages smaakten naar meer.

Ik ben nog steeds zuur over het feit dat we al zo lang op dit deel zitten te wachten, maar het einde is in zicht en het lijkt erop dat de game het wachten waard wordt. ★



VERWACHTING ***NINO:***
De Story mode kan me waarschijnlijk gestolen worden, maar het idee dat ik ergens begin volgend jaar thuis Tekken 7 kan spelen, maakt mij een tevreden man.

- + Speelt als vanouds.
- + Ziet er gelikt uit.
- + Eindelijk weer een nieuwe Tekken!
- - Die Story mode dus...

FIGHTER
BANDAI NAMCO
Q1 2017

SNIPER ELITE 4



In een halletje achteraf op Gamescom vond Tjeerd een klein hokje waarin hij Sniper Elite 4 kon spelen. In de prachtige Italiaanse bergen deed hij wat hij sinds Sniper Elite 3 al heel lang niet meer kon doen: de balzakken van een peloton nazi's afschieten.



Die gast is niet snip, maar sniper verkouden.

In geen enkele andere game is het zo leuk om gasten in hun ballen te schieten dan in de Sniper Elite games. Je wordt namelijk beloond met een prachtige slow-motion 'killcam' herhaling van je kogel die alle mannelijkheid in één schot van een soldaat afknalt. Als je dat nou heel ranzig vindt, kun je natuurlijk ook richten op de oogballen bijvoorbeeld, of het hart, de lever, de knieschijven, het topje van de schedel, of (ook heel kunstig) het-ene-oor-in-en-het-andere-oor-weer-uit-schot. Ook dan kun je in detail zien wat voor schade je aanricht in het lichaam van je slachtoffer.

> **"De game lijkt nog mooier, groter en weidser te worden dan zijn voorganger, inclusief betere A.I."**

Klopjacht

Maar de killcam is gelukkig niet het enige leuke aan Sniper Elite 4. De game is simpelweg de beste en leukste sluipschuttersgame die er is, zeker nu Sniper Ghost Warrior zich meer focust op de mogelijkheid van raggend knallen. Nee, als je van stealthy en snipen houdt, zou ik Sniper Elite 4 in de gaten blijven houden, want de game gaat nog een stukkie verder dan het vorige deel met grotere gebieden, grotere afstanden (nail maar eens een schot over 1,5 kilometer!) en een compleet vernieuwde A.I. van je tegenstanders. Zo gaan de vijanden wat realistischer om met dreiging en zullen ze luisteren naar hun commandant, die ze doelgericht zal aansturen en een klopjacht op je ass los kan laten.



Brug opblazen

En zo zit ik in een kamertje van twee bij twee, met naast me een beer van een vent met een prachtig accent die niet had misstaan in de film Braveheart.



Het is Paul Wright, de Lead Designer van Rebellion die me z'n game graag wil laten zien.
Ik word in een map in de prachtige Italiaanse bergen gedropt waar ik een brug op moet blazen. Ook in Sniper Elite 4 kun je weer zelf beslissen welke routes je kiest en hoe je het aanpakt, maar het is weidser opgezet dan het vorige deel, en Italië is sowieso mooier dan de woestijn waar we in Sniper Elite 3 veel waren.
Er zijn ook veel optionele dingen die je kunt doen, bijvoorbeeld om je missie makkelijker te maken, maar die je ook prima over kunt slaan.
Mijn doelwit is dus de brug, en ik pak de verrekijker er maar eens bij, want verkennen is essentieel als je een beetje ongestoord je sluipschutterswerk wil doen.

Werk in uitvoering

Als ik iedereen heb getagd, probeer ik eerst de twee nazi's in mijn buurt om te leggen, want die komen wel heel dichtbij. Ik pak mijn handgun met demper erbij, en als de kolonel zijn ondergeschikte even alleen laat, leer ik de voetsoldaat effe een lesje; ik schiet hem in z'n smoel... en hij leeft nog!
De kolonel blaast op zijn fluitje en het begin is meteen kut. Paul erkent dat ik 'm toch echt in z'n bek schoot en geeft aan dat dat nog iets is waar ze aan werken. Ook als even later de kolonel het ravijn inkukelt en vastzit, belooft hij dat ze daaraan gaan werken.
Daarna gaat het stukken beter. Ik jaag de Duitsers een voor een kogel door hun scrotem, dan wel hersenpan en ik blijf ongezien mijn werk doen. Het geeft een kick, want het snipen voelt heerlijk aan. Ik krijg nog wel te maken met een zwevende Duitser en ondoordringbare bladeren van een boom, maar het deert me niet zoveel, want ze hebben nog een half jaar om het te fiksen en ik heb minstens zes gasten van hun ballen beroofd. ★

weetje • weetje

Het verste schot dat je in deel drie kon maken was ongeveer 650 meter; in deel vier kun je ongeveer anderhalve kilometer ver schieten.

VERWACHTING ***TJEERD:***
Sniper Elite 4 brengt de serie weer een stukkie verder, en lijkt nog mooier, groter en weidser te worden dan zijn voorganger, met betere A.I. en vette snipe-actie. Er moet echter nog wel een boel gefinetuned worden.

- + Prachtige, weidse open gebieden.
- + Snipen en killcam zijn top.
- + Verbeterde A.I.
- - Nog veel bugs in deze versie.

THIRD-PERSON (SLUIP)SHOOTER
REBELLION
14 FEBRUARI 2017

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR III

Twee maanden geleden schreef Wouter een preview van Dawn of War III dat niet echt dikke kwatten enthousiasme in je gezicht spoog. Nu hij de game gespeeld heeft, besloot hij alsnog hype-speeksel te gaan afscheiden.





Als het om presentaties gaat, of die nou op een beurs of tijdens een tripje zijn, dan zit ik het liefst achterover gechilled te kijken hoe een ontwikkelaar een game voor me speelt. Noem me lui, dan zit je niet ver naast de waarheid, maar dat is niet helemaal de reden. Bij veel demonstraties is het zelf spelen namelijk totaal geen toevoeging en aangezien mensen die aan de game werken precies weten wat ze willen laten zien en hoe ze dat moeten doen, krijg je veel meer informatie per minuut toegediend dan als je zelf gaat zitten kloten. Het is wetenschap, bitch. Maar er zijn altijd uitzonderingen: multiplayer games vooral, en fighters moet je ook gewoon zelf proberen. Een hele bijzondere uitzondering blijkt Dawn of War III te zijn...

weetje • weetje
Als je Total War: Warhammer nog niet gespeeld hebt, dan mag je deze pagina helemaal niet lezen!

In het diepe

Relic Entertainment noemt Dawn of War III het liefst een actie-RTS en wil ook graag dat de rest van de wereld dat doet. Ik vond het eerst bullshit, maar het blijkt dat ik redelijk onwetend was, want actie is nog voorzichtig uitgedrukt in het geval van Dawn of WAAAAAR-RRRRRRGGGHHHH III.
Op Gamescom waren ze niet voorzichtig met me, want in plaats van dat ik een rustige missie uit het begin van de game mocht spelen, werd ik meteen op driekwart van de campaign gedropt! Dat betekende dat ik al een shitload aan units kon bouwen, tal van upgrades kon fixen en gebouwtjes kon neerplonken, waardoor ik minstens een half uur nodig had om alle opties te verkennen. Daarnaast had ik ook nog een drietal heldeneenheden onder my command, zoals de gigantische Imperial Knight Solaria, een Super Unit die rond stampt in een torenhoge mech armor en echt immense chaos kan veroorzaken. Dus ik had zoiets van... Wow... Wat is er allemaal gaande?

"Sommige shit moet je zelf spelen voordat je het gelooft..."

Spelen is geloven

Shit ging meteen loos: ik moest m'n basis vanuit meerdere richtingen verdedigen, terwijl m'n main missie het vernietigen van een Colossus Gate was waar legers Eldars uit kwamen stromen. Ondertussen kwamen er nog bonus objectives bij en was het de bedoeling dat ik het hoofdgebouw van m'n basis, de Stronghold, heel moest houden.
Terwijl ik als een dolle over de map aan het flitsen was, ontdekte ik steeds meer mogelijkheden. Bijvoorbeeld dat niet alleen m'n helden meerdere, spectaculaire abilities bezitten, ook veel gewone units hebben extra, actieve of passieve manieren om effectiever te zijn. Bovendien kan je sommige Space Marines verschillende soorten wapens geven door ze per unit te upgraden naar bijvoorbeeld plasma guns in plaats van gewone bullets. Dan zijn er nog drop pods waar je eenheden in kan stoppen om ze later midden op het strijdveld te, ja, droppen natuurlijk, is er een mega laserstraal die je vanaf space op je vijanden los kan laten en kan je zelfs nog (net zoals in Dawn of War II) soldaten in cover laten zitten.
Het uurtje dat ik mocht spelen vlóóg voorbij, terwijl gigantische explosies, prachtige lichteffecten en gedetailleerde units zonder framedropje m'n retina verwenden. Sommige shit moet je zelf spelen voordat je het gelooft... ★



VERWACHTING WOUTER:
Dawn of War III is een slim bedachte mix van de vorige twee delen uit de serie, wat een bijzonder intens geheel lijkt te gaan opleveren. Real Time Strategy is nou niet bepaald een heet genre tegenwoordig, maar Relic doet hard z'n best er een lucifertje tegenaan te houden.

+ Warhammer is een vette franchise.
+ Dawn of War is een vette serie.
+ Dawn of War III is daarom dik vadsig.
- Hoeveel mensen worden hier nog hitsig van?

BASICS
REAL TIME STRATEGY
RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
2017

YOOKA-LAYLEE

Gamescom is rennen van afspraak naar afspraak terwijl je hordes zwetende Duitsers probeert te ontwijken. Je moet het dus hebben van die ene game die je hartje doet smelten, en voor Nino bleek dat Yooka-Laylee te zijn.





Yuri was trouwens niet de enige Nederlandse sporter die zich in Rio te buiten ging. 'Team NL' werd door velen 'Team Alcoholland' genoemd.

Ik had eigenlijk niet zo heel veel zin in Gamescom dit jaar. Het is sowieso een gare beurs, maar dit jaar was het aanbod wel héél karig. Geen persconferenties van de grote fabrikanten, geen verrassende onthullingen en veel dezelfde demo's als op de E3.
Toch kwam ik een sprankelend lichtpuntje tegen in de duisternis van mijn agenda: woensdagmiddag - 13:00 tot 13.30 uur: Yooka-Laylee!

Tranen

En oh, wat een lichtpuntje was het... Een half uur lang rondrennen als een schattige kameleon met een paarse vleermuis op m'n rug. Ik vergat spontaan de stinkende

"Yooka-Laylee wordt de Banjo-Kazooie kloon waar we al zestien jaar op wachten."

Duitsers, de drukte en alle andere narigheid, want het sprankelende zonnetje, de heerlijke soundtrack en de zorgeloze gameplay van deze ongegeneerde Banjo-Kazooie kloon maakten mij helemaal Zen. Voordat ik er erg in had, was het half uurtje voorbij en moest ik met tranen in mijn ogen afscheid nemen van de Xbox controller.



weetje • weetje

Niet alleen de game zelf, maar ook de soundtrack is één grote liefdesverklaring aan de 3D-platformers van weleer. De muziek is gecomponeerd door Rare-veteranen Grant Kirkhope, David Wise en Steve Burke. Drie toppers uit de industrie.





Kickstarter

Zoals gezegd is Yooka-Laylee een schaamteloze Banjo-Kazooie kloon, maar dat is prima en ook logisch. De game wordt namelijk gemaakt door een groepje Rare-veteranen die graag een spirituele opvolger wilden maken van de alom bekende games met de beer en de vogel in de hoofdrol. Door een succesvolle Kickstarter-campagne in 2015 heeft het gezelschap het geld bij elkaar geharkt om te gaan bouwen aan een game die zich simpelweg niet anders laat omschrijven dan als een moderne Banjo-Kazooie variant.
Net als in het origineel bestuur je twee pratende dieren die gebruik maken van elkaars unieke mogelijkheden om voort te bewegen en vijanden naar de eeuwige jachtvelden te sturen. Net als in Banjo-Kazooie speel je in grote, open levels die tot de nok toe zijn gevuld met collectibles en kleine quests. Denk aan een skelet dat uit een kookpot gered moet worden of een pratende wolk die weer opnieuw moet leren regenen.

Superlatieven

Een belangrijk verschil met de games uit het N64-tijdperk is het concept van groter wordende en veranderende levels. Het idee is dat je in een klein leveltje begint dat zich vervolgens uitbreidt naarmate je bepaalde collectibles vergaart. Ook verandert het level als je bepaalde handelingen verricht; zo creëerde de huilende wolk een rivier die door het hele level stroomde, waardoor je nieuwe gebieden kon bereiken. Klinkt als een simpel concept, maar het is precies de vernieuwing die dit vrijwel uitgestorven genre nodig had.
Ook alle andere aspecten van Yooka-Laylee waren top. De besturing was heerlijk, de graphics oogstrelend, de humor hilarisch en meer van dat soort superlatieven.
De adviesprijs is helaas nog een groot vraagteken en hoe lang we zoet zullen zijn met deze zalige 3D platformer moet ook nog blijken, maar als die twee kwesties ook maar een beetje positief uitpakken, gaat Yooka-Laylee absoluut hoge ogen gooien. ★



weetje • weetje

Dat er behoefte is aan een nieuwe 3D-platformer blijkt wel uit de Kickstarter campagne waarmee Yooka-Laylee is gefinancierd; maar liefst 73.000 geldschieters zamelden meer dan twee miljoen Britse ponden in voor de ontwikkeling van de game.

VERWACHTING ***NINO:***
We kunnen er lang of kort over lullen, maar Yooka-Laylee wordt de Banjo-Kazooie kloon waar we al zestien jaar op wachten.

+ Heerlijk zonnige vibe.
+ Nostalgisch maar toch vernieuwend.
+ Speelt super.
- Prijs en lengte nog onzeker.

3D-PLATFORMER
PLAYTONIC / TEAM 17
Q1 2017

FOR HONOR

Ridders, Vikingen en Samurai; For Honor lijkt met z'n drie bloeddorstige facties de onheilige drie-eenheid van historische oorlogen te hebben gevonden. De gameplay is gelukkiger gelikter en origineler dan al dat testosteron doet vermoeden.



Het eten in die tijd bevatte nauwelijks vitaminen. De mensen hadden dan ook heel vaak last van steken in hun maag.

Ik kan me eerlijk gezegd niet heugen wanneer Ubisoft mij voor 't laatst aangenaam wist te verrassen. Mmmm... okay, dat was in 2010, met Red Steel 2, maar ik probeer hier een punt te maken, verdorie. Ubisoft staat tegenwoordig namelijk niet bepaald bekend als de meest innoverende of integere ontwikkelaar; de laatste jaren lijken hun line-ups alleen nog maar te bestaan uit generieke open-wereld games met nauwelijks verrassende objectives, en franchises waar bijna elk jaar een nieuw doch voorspelbaar vervolg voor uitgekakt wordt.

Toen For Honor aangekondigd werd, wist ik het daarom nauwelijks mentaal te registreren. Ik zag het als een cynische poging om 'mee te mogen doen' met de Dark Souls hype, en elke belofte dat de game iets tofs of nieuws zou doen, bestempelde ik als loos. Maar begrijp me goed; het is niet dat ik wíl haten op Ubisoft. Als zij mij weten te enthousiasmeren, ben ik de eerste om dat toe te geven.

Landjepik

En je voelt 'm al aankomen; Ubisoft wist mij met For Honor te enthousiasmeren, en niet zo'n beetje ook. Het speelt lekker, het ziet er tof uit en, verbazingwekkend genoeg, is het ook nog iets volledig nieuws. En vooral dat laatste fuckt nog steeds een beetje met m'n brein, haha, op een positieve manier.

De game doet op veel vlakken alsnog een beetje aan Dark Souls denken, vooral qua perspectief en besturing. Ik bedoel, je valt zelfs met een zwaard of bijl aan door op R1 en R2 te drukken, enzo. Maar de uiteindelijke ervaring? Die doet meer denken aan Dynasty Warriors! Bizar.

In de modus die ik speelde, voerde ik een heel leger aan, en moest ik winnen door eerder duizend punten te verzamelen dan het vijandelijke leger. En punten kon ik verzamelen door simpele soldaten aan mijn zwaard te rijgen, maar ook door bepaalde punten op het level in te nemen en te verdedigen. Vandaar de vergelijkingen met Dynasty Warriors, aangezien de meeste vijanden daarin ook niet veel meer zijn dan slachtvee én er een nadruk is op landjepik.

"Ik kan 't nog steeds niet geloven, maar op mijn verlanglijstje staat weer eens een game van Ubisoft. En nog verdomd hoog ook."



weetje • weetje

De drie facties spelen vergelijkbaar weg, maar verschillen op subtiele manieren van elkaar: de Vikingen slaan het hardst, de Samurai zijn het behendigst en de Ridders het meest gebalanceerd. Daarbinnen zijn er nog vier klassen (speelstijlen): de gebalanceerde Vanguards, de offensieve maar kwetsbare Assassins, de slome maar intimiderende Heavies en de onvoorspelbare Hybrids.

Uniek

De heerlijke twist is echter dat het vlotte, hersenloze gebeuk op voetsoldaten volledig verandert op het moment dat je een ándere generaal ontmoet. Dat is wanneer de gameplay weer meer aan de PvP van Dark Souls doet denken: we spreken dan immers over een langzaam, gefocust, een-op-een gevecht waarbij de twee spelers aandachtig en verdedigend om elkaar heen lopen, wachtend op de juiste opening. De gimmick van For Honor hierbij is dat zowel het aanvallen als het verdedigen vanuit drie richtingen gebeurt: links, rechts of boven. Je moet dus niet alleen zelf kiezen vanuit welke richting jij de vijand denkt te kunnen verrassen, maar ondertussen ook extreem goed opletten welke richting de vijand kiest. De al behoorlijke gewichtige battles in Dark Souls lijken hiermee in vergelijking haast tekenfilmachtig, dát is hoe heerlijk het vechten in For Honor is.

En het is die combinatie - het gefocuste, Dark Souls-achtige een op een battles met de territoriale machtsfantasie van Dynasty Warriors - die For Honor niet alleen een genot maakt om te spelen, maar je ook het gevoel geeft dat je iets volledig unieks aan het ervaren bent. Ja, dames en heren, ik kan 't nog steeds niet helemaal geloven, maar op mijn verlanglijstje staat weer een game van Ubisoft. En nog verdomd hoog ook. ★



VERWACHTING *SAMUEL:*
Negeer de generiek klinkende titel. Mijn speelsessie met For Honor is namelijk oprecht de meeste verrassende ervaring die ik op de Gamescom heb mogen beleven!

- Dark Souls-achtige hack & slash die ontzettend bruut voelt.
- Bevat het grootse en tactische van Dynasty Warriors.
- De drie verschillende facties zijn alle even cool.
- Voelt volledig nieuw én uniek!

ACTION ADVENTURE
UBISOFT
14 FEBRUARI 2017



VAMPYR

Vampyr is een action-RPG met vampiers. Klinkt saai, hè? Misschien dat je bloed wat sneller gaat stromen als ik vertel dat de game wordt gemaakt door Dontnod, die van Life is Strange. Vampyr heeft wel wat trekjes van die praatgame, maar dan met veel meer brute actie en lijken enzo.



Het is 1918. Vers terug uit het door de Eerste Wereldoorlog verscheurde Europese vasteland keer je terug in Londen, waar de omstandigheden nauwelijks beter zijn. De Spaanse griep, armoede, vampiers en sinistere samenzweringen maken de dood alom aanwezig. Welkom in een grimmige wereld waarin een leven weinig waard is, en waarin je 's nachts als vampier door de spaarzaam verlichte straten zal lopen.

Moraal

Maar gelukkig ben je ook meer dan alleen een vampier. Jij bent Jonathan E. Reid, een arts met het hart op de goede plaats. Met volle overtuiging heb je de eed van Hippocrates afgelegd: 'nooit zal ik, om iemand te gerieven, een dodelijk middel voorschrijven of een raad geven, die, als hij wordt opgevolgd, de dood tot gevolg heeft.' Het is een eed waar je je graag aan zou houden... maar als vampier dorst je naar bloed. Je voelt constant een diepe biologische drang om mensen te omhelzen, je tanden in hun nekken te zetten en ze leeg te zuigen tot de dood erop volgt. Hoe meer mensen je vermoordt en leegzuigt, hoe meer XP je krijgt, dus hoe sterker je wordt. Maar wat betekent dit voor jouw moraal, als dokter die de eed van Hippocrates heeft afgelegd?

> **weetje • weetje**
> *Je kunt als dokter mensen van de Spaanse griep genezen om vervolgens als vampier hun gezuiverde bloed te drinken, want gezond bloed levert meer XP op. Dat soort aspecten maakt Vampyr toch wel bloedinteressant.*

Leef je uit

Zie daar de tweestrijd die van Vampyr méér dan de zoveelste Action-RPG belooft te maken. Want natuurlijk kun je willekeurig moordend door de wereld trekken en schijt hebben aan die Hippo-nogwat. De game heeft Bloodborne-achtige schiet-en-hak-gameplay (de sfeer van de semi-open-wereld doet trouwens ook aan Bloodborne denken), dus leef je uit. Door meer mensen te vermoorden en leeg te zuigen, krijg je ook steeds meer bovennatuurlijke krachten, zoals het vermogen om stukjes te spring-vlieg-teleport-wooshen. Maar die moordende weg door de game zal zeker zijn weerslag hebben op de wereld, de mensen in die wereld en jouw eigen personage.

Interessante keuzes

De radicaal andere weg is ook mogelijk: het einde van de game bereiken zonder ook maar één leven te nemen. En je ondertussen richten op het genezen van mensen. Daar kun je ook wel wat - zij het veel minder - ervaringspunten mee verdienen. Dat deze moreel verheven weg eindeloos veel moeilijker is om te bewandelen, maakt je keuzes des te interessanter. Over interessante keuzes gesproken: die ontstaan ook tijdens gesprekken die je met de vele, zeer diep uitgewerkte personages in het macabere Londen zal voeren. Precies zoals je zou verwachten in een game van Dontnod Entertainment, de studio achter Remember Me (herinner je je die nog?) en Life is Strange.

> **"Indrukwekkend vond ik het feit dat elke bewoner van Londen een eigen geschiedenis en achtergrond heeft."**

Profielen

Tijdens de demonstratie die ik op Gamescom bijwoonde, kreeg ik een best overtuigend kijkje op de gevarieerde gameplay. Het vechten oogde solide, de dialogen waren interessant. Indrukwekkend vond ik het feit dat elke bewoner van Londen een eigen geschiedenis en achtergrond heeft. Je kunt profielen van die bewoners oproepen om bijvoorbeeld te zien wat voor werk iemand doet, hoe zijn gezondheid ervoor staat en wat zijn geheimen zijn. Wanneer je zo iemand vermoordt, heeft dat impact op de hele gemeenschap, zo beloofde de dude van Dontnod die de game presenteerde.

Hooi

Enerzijds ben ik gefascineerd door wat Dontnod met Vampyr wil bereiken. Een game die eigenlijk draait om morele conflicten, en je een gevoel van respect wil geven voor mensjes die je in andere games altijd zo achteloos over de kling jaagt. Anderzijds voel ik wat angst: neemt Dontnod hiermee niet te veel hooi op hun vork? Het is maar goed dat deze Franse studio met Life is Strange al heeft bewezen tot grootse dingen in staat te zijn. ★


Nou pa, ben je uiteindelijk toch gestopt met drinken...

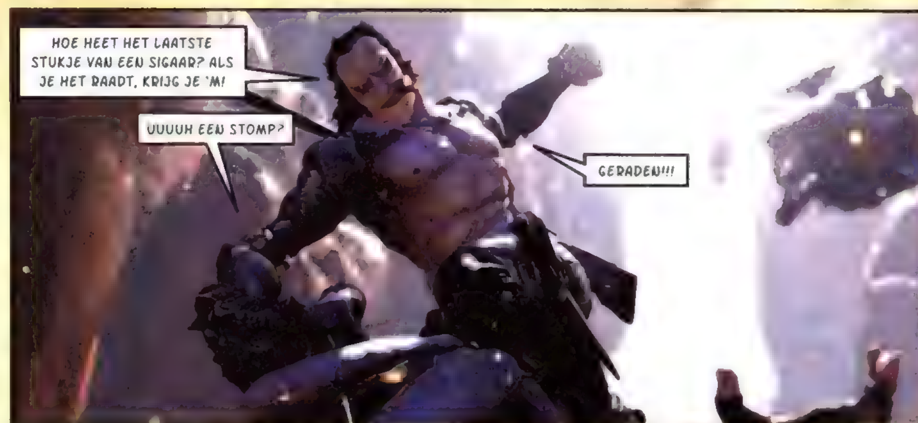
VERWACHTING ***JURJEN:***
Alle lof voor Dontnod, dat met Vampyr opnieuw probeert de grenzen van avontuurlijke games te verleggen. Ik vertrouw er eigenlijk wel op dat dat ze ook gaat lukken.

- \+ Veel meer diepgang dan het lijkt.
- \+ Lekker macabere thema's en sfeer.
- \+ Fucking ambitieus.
- − Neemt Dontnod niet te veel hooi op hun vork?

ACTION-RPG
DONTNOD / FOCUS HOME INTERACTIVE
2017

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Wat is het mooiste dat een gamejournalist op de Gamescom kan overkomen? Een vette worst met een koud witbiertje nuttigen? Bijna. Het is een pareltje ontdekken dat niemand anders (nog) zag. JJ deed het.



Raiders of the Broken Planet. Zegt jullie dat iets? De naam Dave Cox? Ook niet? Nou, Cox is de man die bij Konami tot voor kort verantwoordelijk was voor Castlevania. Hij vertrok er onlangs omdat hij een nieuw doel voor ogen had.
Bestemming: San Sebastian de los Reyes, Spanje.
Nieuwe werkgever: MercurySteam.
Crew: Honderd man.
Game: Raiders of the Broken Planet.

Op de poef

Dat dit een speciale sessie zou worden, bleek al direct toen ik de booth van Microsoft binnenwandelde. Waar je normaal plaatsneemt in een van de hokken met grote schermen en dikke soundsystems, nodigde Cox me gezellig uit op een poef bij de bar. Een collega klapte vervolgens een dikke laptop open en ik beleefde als een van de eerste journalisten ter wereld Raiders of the Broken Planet (RotBP).

RotBP draait om het planetenstelsel Lira waar criminelen hun smerige klauwen proberen te leggen op een vloeistof genaamd Aleph. Jij wordt als Raider ingehuurd om de Aleph tegen bad guys en aliens te beschermen. Omdat het om een groep Raiders gaat, kun je als speler uit verschillende typen kiezen.

"Dertien in een dozijn verhaaltje? Misschien, maar de gameplay is totaal andere koek."

Dertien in een dozijn verhaaltje? Misschien, maar de gameplay is totaal andere koek. Onder het motto 'waarom makkelijk doen als het ook moeilijk kan' heeft Cox zijn inspiratie opgedaan bij de Japanse games uit de jaren '80 en '90. Games die een fraaie SF-stijl kenden, maar zichzelf nooit te serieus namen (veel donkere humor). Plus altijd pittige, weinig vergeeflijke gameplay.



Met die Hans moet je geen ruzie krijgen; hij is misschien nog wel de ergste van allemaal. In het Engels is z'n bijnaam dan ook Hans Worst.

Zweten

Cox vindt hedendaagse games te makkelijk en wil gamers in RotBP weer laten zweten. De asymmetrische online wereld van Lira biedt daarom third-person actie waarin de speler nu eens knallend, dan weer brawlend, maar altijd strategisch acteert. Munitie en levens zijn namelijk schaars. En omdat de vijand goed samenwerkt en voortdurend aangevuld wordt (omgeving 'schoonvegen' en dan de grote baas afmaken, is er niet bij) moet je goed nadenken bij wat je doet. De broodnodige kogels verkrijg je alleen via een lastige close combat kill, omdat het lichaam én de ammo van een overwonnen vijand direct verdwijnen. Daarnaast heb je maar drie levens. Ben je die kwijt, dan dien je dertig seconden 'heel' te blijven zodat nieuwe levens gebracht kunnen worden. Sneuvel je eerder, dan is het einde missie en opnieuw beginnen.

Co-op

Deze aanpak wordt ook in de co-op mode (volgens Cox de core van de game) doorgevoerd. Allereerst is de co-op asymmetrisch. Je speelt 4 tegen 1 (of 1 tegen 4) waarbij de eenling hulp krijgt van de CPU's en de vier het samen dienen te rooien. In deze mode krijg je als team in totaal zes à zeven levens, en als die op zijn, betekent dat einde match (dus kan één n00b in je team al die levens opsnoepen). ★


Toen je klein was, heeft je een keer een grapefruit in één keer in z'n mond gepropt...

weetje • weetje

RotBP komt als episodic content uit. Cox: "we willen het spel scherp geprijsd op de markt brengen, en dat kan beter met episodes. Die prijs hadden we er nooit bij een gewone publisher door gekregen. Net zo min als de zeer hoge moeilijkheidsgraad die we gaan hanteren. Dan maar een minder grote doelgroep!"



VERWACHTING JJ:
Raiders of the Broken Planet is een intrigerend spel dat de liefhebbers van pittige actie in de gaten moeten houden. Want een beetje meer peper in games mag vandaag de dag wel.

+ Hardcore moeilijk.
+ Asymmetrische co-op klinkt goed.
+ Geinige stijl.
- Werkt 4 vs. 1?

ONLINE SHOOTER
MERCURYSTEAM
2017

INJUSTICE 2

Wouter heeft schijt aan Tekken 7, Street Fighter V, Killer Instinct: Season 3, The King of Fighters XIV, Dragon Ball Xenoverse 2 en BlazBlue: Central Fiction. Voor hem is er maar één fighter die er écht toe doet: Injustice 2.





Een fighter heeft wat mij betreft nooit een hele lange levensduur, want zodra de unlockables niet meer op slot zijn, ben ik meestal wel klaar met zo'n game. Geduld om steeds beter te worden in de multiplayer door combo's in m'n kop te stampen, heb ik niet, dus kunnen alleen de singleplayer-heavy fighters mij echt boeien, zoals Injustice: Gods Among Us.

Voor een gamerecensent die het gevoel heeft overal een beetje van op de hoogte te moeten zijn, en dus veel te veel titels probeert, heb ik deze superhelden-knokgame insane veel gespeeld, zelfs de multiplayer. Maar ik had er zeker nóg meer tijd in kunnen steken, als er net effe wat meer progressie in had gezeten. Injustice 2 weet waar ik over praat...

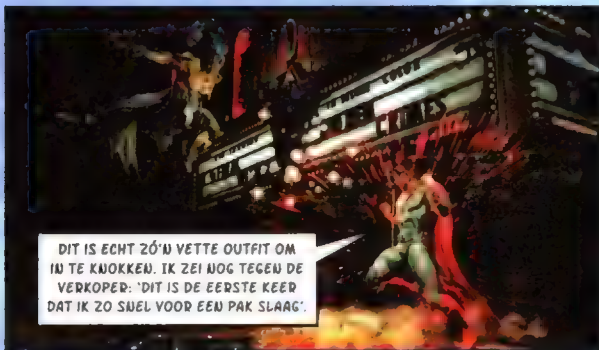
> **"Ik heb versies van Batman gezien die iets weghadden van de toekomstige Caped Crusader uit Batman Beyond."**


Mijn zoon is tegenwoordig druk aan het daten, maar vastigheid is niks voor 'm. 'Ken je zo'n grietje een paar weken' zei ie laatst, 'beginnen ze al te zeiken dat ze je naam willen weten enzo...'

Loot's the word

Armor, loot, dat is het antwoord! De superhelden in Injustice 2 kunnen na elk matpartijtje, of het nou on- of offline is, nieuwe handschoenen, helmen en laarzen verdienen. Deze spulletjes komen in verschillende mate van awesomeness en zorgen er stuk voor stuk voor dat niet alleen je stats omhoog gaan, maar ook dat je knokker er anders uit gaat zien. Dat betekent dat jouw Superman (die aanvankelijk best wel een lelijke pyjama aan heeft) er na een zooi potjes meer kan uitzien als Superboy-Prime, en ik heb versies van Batman gezien die door een rood-zwart pantser iets weghadden van de toekomstige Caped Crusader uit Batman Beyond. Progressie in zo'n mate, dat je na één oogopslag al kunt zien hoeveel je met een bepaald personage hebt gespeeld. Awww, yis!

Je kunt zelfs nieuwe special moves voor de DC-helden verdienen, waarmee je je natuurlijk afvraagt hoe NetherRealm alles in balans denkt te gaan houden met zo immens veel variabelen. Het komt vast wel goed met genoeg modes, waarvan sommige het armor gebruik of het effect ervan beperken, maar op dat gebied is er nog niets bekend!



Characters got groove

Een van de mooiste dingen aan Injustice is natuurlijk het enorme aanbod aan superhelden en er zijn er daarvan al een zooi bekendgemaakt, waarvan meerdere uit het vorige deel. Die laatste zijn overigens in zo'n mate aangepast qua moves en looks dat je niet zozeer het idee hebt met een totaal nieuw personage te spelen, maar je wel voelt dat er nieuwe mogelijkheden zijn. Althans, dat geldt voor Superman, Batman en Wonder Woman. Voor Harley Quinn wat minder, maar dat kan ook aan het feit liggen dat ik in deel 1 amper met haar gespeeld heb. Wat betreft nieuwe characters is er tot nu toe voor ieder wat wils, met de grappelende gorilla Grodd, morphende Blue Beetle, lasers schietende Supergirl en de monsterlijke Atrocitus. Misschien is er tussen het schrijven van dit artikel en het ter perse gaan van de PU alweer een nieuw character aangekondigd, want er zijn nog een heleboel lege blokjes op het Injustice 2 rooster te vullen. Daarom zijn zelfs de maanden vóór het spelen van Injustice 2 awesome, laat staan de maanden dat we daadwerkelijk superhelden tegen elkaar laten clashen... ★



weetje • weetje

Voor de San Diego Comic Con zijn de characters Wonder Woman en Blue Beetle aangekondigd, op de Gamescom werden Harley Quinn en Deadshot onthuld.



VERWACHTING WOUTER:

Naast Tekken 7 zijn er vast nog wat andere fighters die ik een kans ga geven, maar als Injustice 2 goed bedeeld is qua modes (en dat is best een flinke 'als', natuurlijk), dan is er geen toekomstig vechtspel dat ik langer ga spelen, of waar ik meer van ga genieten.

- \+ Mortal Kombat 2 met superhelden.
- \+ Zoveel potentie voor boeiende knokkers!
- \+ Loot-systeem in een fighter? Doet u maar!
- \- Er hangt een hoop af van de hoeveelheid en de soorten modes.

INFO
FIGHTER
NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS.
2017

DEAD RISING 4



Onder alle make-up, zalfjes, blosjes en levend vlees, hebben we allemaal een rotte zombiekop. Behalve Wouter, die is eternal en heeft Dead Rising 4 gespeeld.



Tien jaar geleden nam Dead Rising de gamewereld bij de wangen en trok er zo hard aan dat het vlees er bijna afgerukt werd. De absurd hilarische, bijzonder uitgebreide en ongenadig moeilijke zombie-slacht-en-mensen-red-game heeft zóveel in zich, dat er plezier uit elke hoek van het Willamette Parkview Mall te plukken valt. Psychopathische eindbazen afmaken, winkels plunderen, foto's maken... hoofdrolspeler Frank West blijft maar bezig, terwijl de tijdslimiet onverbiddelijk nadert. Je kan onmogelijk alles doen voordat het winkelcentrum platgebombardeerd wordt en het verhaal voorbij is, waardoor er bijna geen game is die harder schreeuwt om meerdere playthroughs.

"Reken maar op een hoop dikke, lompe, vieze popcorn-lol!"

Capcom wil deze awesomeness natuurlijk zoetjes overdoen, dus sturen ze voor deel 4 Frank West terug naar de plek waar ooit de Willamette stond. We gaan dus weer terug naar het begin, maar wat is er in de tussentijd allemaal gebeurd? En hoe gaat deel 4 zich onderscheiden van de rest? Hoe insane wordt dit deel ten opzichte van z'n voorgangers? Allemaal vragen die in onderstaand schema worden beantwoord! ★

TITEL	HOOFDROLSPELER	SETTING	UNIQUE SELLING POINT	MEEST INSANE WAPEN	SURVIVAL/ ACTIE-GEHALTE	AANTAL ZOMBIES TEGELIJK OP HET SCHERM
DEAD RISING	Frank West, een fotojournalist	De Willamette Parkview Mall	Dawn of the Dead: The Game	De moeilijk te unlocken Real Mega Buster, wat een soort BFG is	Survival: 80 Actie: 20	Minder dan 1000
DEAD RISING 2	Chuck Greene, een voormalig motorcross kampioen met een kek jekkie an	Verschillende casino's, hotels en winkelcentra in de stad Fortune City	Zelf de meest insane wapens creëren door verschillende objecten te combineren, co-op mode	De Handy Chipper: een rolstoel waar op het zitgedeelte de messen van een grasmaaier gemonteerd zijn. Duw 'm onder de reet van een zombie en je kunt lachen	Survival: 70 Actie: 30	3000, maar stiekem 7000 (don't ask)
DEAD RISING 3	Nick Ramos, een automonteur die, ehm... Tja, een automonteur	De fictionele stad Los Perdidos in Californië	Het speelgebied is groter dan dat van deel 1 en 2 bij elkaar, Combo Vehicles	Pukes 'o Hazard: Een mix van een freezegun en een vlammenwerper in de vorm van een enorme lul, en zo houdt Nick 'm dan ook vast	Survival: 30 Actie: 70	3 x zoveel als deel 2, dus 9000. Of 21.000? Ik ben in de war...
DEAD RISING 4	Frank West is back! Hij wordt echter wel ingesproken door een andere voice actor	Een nieuw, groter winkelcentrum op de plek waar de Willamette stond (de Williamette Memorial Megaplex Mall), plus het gebied daaromheen	Deel 4 lijkt het vooral van kleinere dingen te moeten hebben: soepelere besturing, selfies nemen met zombies, de exosuit. Het lijkt een mix van deel 1 en 3	Gandelf: een staf waaruit gnoompjes schieten. De special move 'you shall not pass' zorgt ervoor dat een gnoomleger de zombies om je heen aanvallen	Survival: 10 Actie: 90 (schatting)	Het dubbele van deel 3, dus 6... Eh, ik bedoel 18.000. Of 42.000? Fuck...



VERWACHTING *WOUTER:*
De eerste Dead Rising was het vetste deel uit de serie en deel 4 neemt daar een hoop van over. Behalve één element dat de serie zo spannend maakte: de tikkende deadline. Was je daar toch geen fan van, reken dan maar op een hoop dikke, lompe, vieze popcorn-lol!

- + Frank West is back.
- + Lekker zombies mollen in een mall (gemiddeld ongeveer 400 stuks per 20 seconden).
- − Er is weinig waarmee deel 4 zich onderscheidt van z'n voorgangers.

ZOMBIE SLACHTER
CAPCOM VANCOUVER / MICROSOFT
6 DECEMBER 2016

FORZA HORIZ



Florian vloog op en neer naar London om alvast dik een uur Forza Horizon 3 te checken. Hij zag daar een game die het zat is om altijd maar het ondergeschoven kindje te zijn!


In het Gooi zie je vaak dat de auto's van vrouwen van middelbare leeftijd uitgerust zijn met sherrycans.

De Forza Motorsport (FM) games zijn altijd technische hoogstandjes geweest met goeie physics, fraaie graphics en een shitload aan content. De Forza Horizon (FH) games hebben op de een of andere manier nooit de glans gehad die de Forza Motorsport games hebben, maar nu ik deel 3 heb gespeeld, durf ik wel te zeggen dat dit de beste Forza Horizon game tot nu toe wordt, eentje die misschien zelfs wel leuker wordt dan Forza Motorsport.

HDR

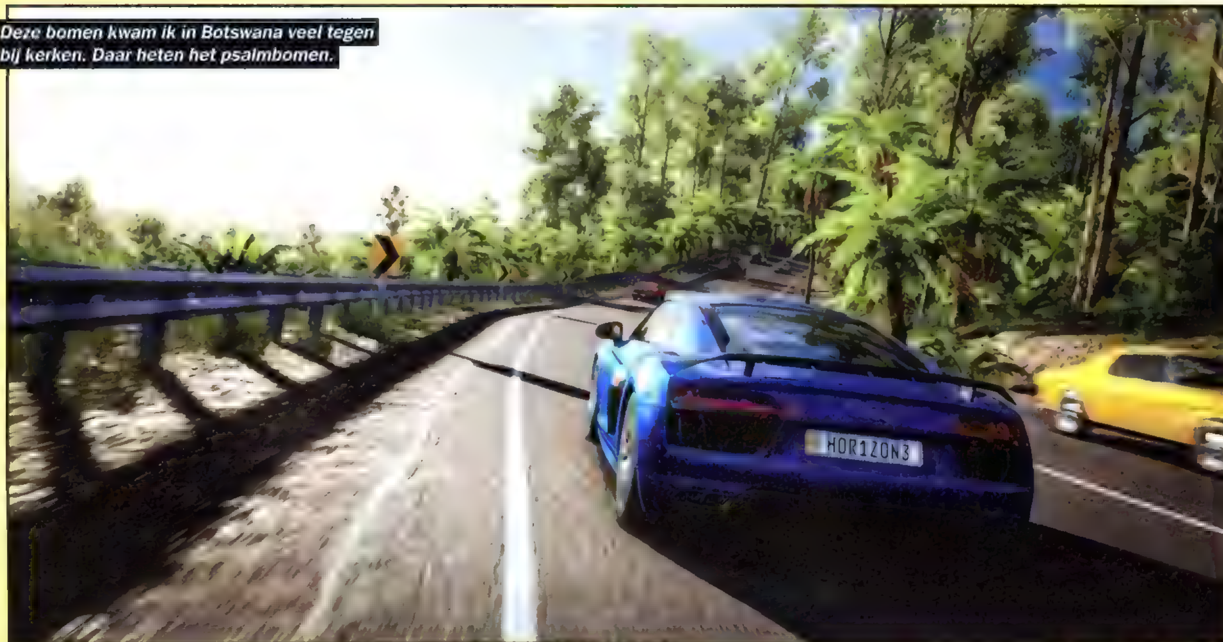
Forza Horizon 3 is de allereerste Xbox One game die HDR ondersteuning heeft. HDR staat voor High Dynamic Range, waardoor er veel meer kleuren kunnen worden weergegeven en er betere zwart- en witwaarden optreden voor het mooiste beeld mogelijk. Je hebt hier een peperdure 4K TV voor nodig met HDR support, maar dan ziet Forza Horizon 3 er nog veel mooier uit dan normaal. Het verschil is groter dan je denkt en HDR gaming is sowieso de toekomst voor Xbox Scorpio en PS Neo games.

Australië

Forza Horizon 3 speelt zich af in Australië en dat land is uitermate geschikt als setting om in te racen met z'n gevarieerde omgevingen, zoals stranden, woestijnen, moerassen en bossen.

En door die grote variatie in omgevingen heb je ook veel verschillende auto's nodig. In de vorige FH game kon je iets te gemakkelijk met een snelle auto over het zand scheuren, maar in deel 3 heb je duidelijk voordeel als je bijvoorbeeld een buggy neemt. Het is wat dat betreft iets realistischer geworden, helemaal top.

Grafisch heeft de game een flinke schop onder z'n hol gekregen, want holy shit, wat ziet Australië er mooi uit met z'n felle kleuren en prachtige natuur; het is een feest om er doorheen te knallen met al die vette wagens. Dit is by far de mooiste en interessantste setting in een Forza Horizon game tot nu toe en ik kan niet wachten tot ik elke uithoek heb ontdekt. Gelukkig spoort FH 3 je daartoe ook aan.



Deze bomen kwam ik in Botswana veel tegen bij kerken. Daar heten het psalmbomen.

Big boss

Net als in de vorige FH games zijn er Festivals te vinden waar je races kunt rijden, indruk maakt op je fans en wisselt van auto, maar helemaal nieuw is het feit dat je in FH 3 de baas bent! Jij bepaalt voor het eerst waar de Festivals zich bevinden op de map, welke auto's er welkom zijn, welke muziek je wil draaien, wat voor soort races je rijdt en nog veel meer. Je kunt zelfs een eigen team van racers maken die de Festivals voor je beheren! Forza Horizon wilde je altijd al een gevoel van vrijheid geven, maar dit deel geeft het je voor het eerst echt.

Het gaat zelfs zo ver dat je de races kunt aanpassen. Als je geen zin hebt om een be-

ZON 3


In de film The Sixth Sense is de hoofdpersoon dood. Sorry, maar als ik zo'n auto zie, schrijf ik automatisch een spoiler op.

paalde route te nemen, pas je de race gewoon aan en iedereen heeft daar maar mee te dealen. Fock it, jij bent de big boss!
Je zal daarnaast in het verhaal af en toe keuzes moeten maken die invloed hebben op de Festivals, maar wat dat gaat betekenen is nog niet helemaal duidelijk. Volgens de devs gaat het in ieder geval verder dan alleen maar de locatie van de Festivals kiezen.

"Als je geen zin hebt om een bepaalde route te nemen, pas je de race gewoon aan en iedereen heeft daar maar mee te dealen."

Physics

Zoals altijd pakt Forza Horizon de physics van Motorsport en maakt dan een paar aanpassingen om de auto's ook off-road redelijk realistisch te laten reageren. Het is echter pas nu dat ik besef dat de physics van FM misschien zelfs geschikter zijn voor een arcade game zoals Forza Horizon. Een realistische racer is FM al lang niet meer, al pretendeert het, net als Gran Turismo, nog wel steeds krampachtig bij de simulator games te horen, maar in FH 3 komen de physics eigenlijk beter tot hun recht.
De physics van FM zijn altijd vergevend geweest, waarbij je aardig over de top stunts uit kunt halen, zonder meteen de controle over je bolide te verliezen en dat is exact wat je nodig hebt in FH 3. Het is wel fijn dat je de auto recht kunt houden als je met 250 km/u over een schans heen klapt, maar in een simulator game zijn dit soort fratsen helemaal niet aan de orde.
Als Forza Motorsport nog mee wil doen met simulator games als Project Cars en Assetto Corsa, dan zullen de physics flink gereviseerd moeten worden, maar in Forza Horizon 3 is het een match made in heaven.

Over de top

Forza Horizon 3 neemt zichzelf niet zo serieus. In een van de eerste races moest ik al een Jeep achtervolgen die aan een helikopter hing. De Jeep werd vlak voor de finish gedropt, maar net op tijd kwam ik uit de bossen scheuren om alsnog als eerste over de finish te gaan. Heerlijk over de top. De game is vooral bedoeld om lol te hebben, alleen als baas over je eigen wereld of met je vrienden online. De wereld zit vol met vette races, collectibles en jumps en is door de mooie graphics en physics een prachtig totaalplaatje geworden, die voor het eerst helemaal niet onderdoet voor de Motorsport games. Tenminste, als de rest van de game net zo interessant is als het eerste uur dat ik heb mogen spelen.
Er zitten nog steeds wat minpuntjes aan, zoals dat je net iets te vaak gewoon immer gerade aus kunt gassen naar de finish, zonder de weg te volgen, maar ik heb vreselijk veel zin om dieper in FH 3 te duiken om te kijken wat de game verder nog te bieden heeft. Ik heb altijd al een keer naar Australië gewild, maar ik vertik het om 26 uur in een vliegtuig te zitten. Nu komt die droom dan toch een beetje uit en ik mag nog in de vetste auto's scheuren ook!



REVIEW CODE IN DE FILE

De review code van Forza Horizon 3 kwam helaas net te laat binnen om in dit nummer besproken te worden. Deze preview is dan ook gebaseerd op een event in London dat eind augustus al plaatsvond. De review van Forza Horizon 3 kan je intussen vinden op PU.nl!


De Ford Mustang is vernoemd naar een prachtig paardenras. Al zijn er nog steeds mensen die denken dat die auto z'n naam dankt aan BBQ-gereedschap om kleine vogeltjes mee vast te pakken...



VERWACHTING *FLORIAN:*
De Australische setting, maar ook het feit dat je de baas bent over alle Festivals, zorgt voor de meeste vrijheid in een Forza Horizon game ooit, dus dit moet haast wel de leukste Forza Horizon game tot nu toe te worden.

- + Vette graphics, vooral in HDR.
- + Australië is de perfecte setting.
- + Lekker klooien in multiplayer.
- − Iets te veel hersenloos rechtdoor rijden.

BASIS
RACING GAME
PLAYGROUND GAMES / TURN10 / MICROSOFT GAME STUDIOS
27 SEPTEMBER 2016

TWEAKERS .NET VLIES GEPRIKKELD TIJDENS DE TV TESTMARATHON





VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



NINO

Het moet natuurlijk geen gewoonte worden dat redacteuren zó graag de Speciale Redacteur van de Maand willen zijn dat ze geen andere mogelijkheid zien dan ontslag te nemen. Jurjen Bakker flikte dat een paar maanden geleden en nu dus Nino weer.

Waarom hij de leukste baan ter wereld inruilt voor iets... uuuh... veel minder leuks, heeft Nino al tevergeefs proberen uit te leggen op pagina 7, maar we zullen het ermee moeten doen.

Jammer is het wel, want Nino paste perfect in ons team van getalenteerde, gedreven idioten met enorm veel kennis over en liefde voor games.

Dat ook Nino een idioot is, blijkt wel uit het feit dat ie bij ons weggaat en van clicker games houdt. Toch zullen we 'm enorm gaan missen, want de eigenschappen talent, gedrevenheid en kennis waren bij hem eveneens in ruime mate aanwezig, en hij combineerde dat met een volgens Ed unieke eigenschap op de redactie: hij werkte ook nog eens keihard.

We verwachten snel een opvolger van Nino bekend te kunnen maken, maar vergeten zullen we die baardaap nooit.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET WATER IS VAAK TE KOUD EN DAN KOMT ER OOK NOG VOCHT IN M'N OREN WAT ER PAS NA EEN HALVE DAG WEER UIT DRUPT."



Graddus maakt weer eens duidelijk wat voor een watje hij is.

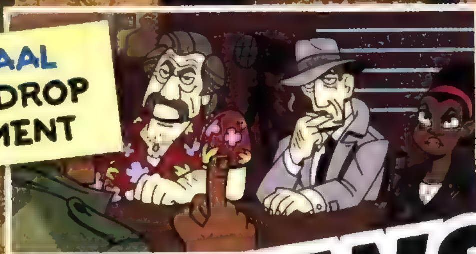
NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK HEB MINSTENS ZES GASTEN VAN HUN BALLEN BEROOFD."



Tjeerd maakt weer eens duidelijk wat voor een kerel hij is.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE ONE: REALM OF SHADOWS
BLYSS
BOUND
HEARTHSTONE: ONE NIGHT IN KARAZHAN
METRICO+
OBDUCTION
OVERCOOKED
POKÉMON SNAP
THE KING OF FIGHTERS XIV
WORMS W.M.D.

REMAKES DOOR DE JAREN HEEN

GELDKLOPPERIJ OF TOEGEVOEGDE WAARDE?

In een wereld waarin geld verdienen vaak de hoogste prioriteit heeft, zijn remakes, reboots en remasters geen onbekende fenomenen. Maar gaat het altijd puur om geldklopperij, of vervullen heruitgaven soms ook een ander doel?

VAN LEISURE SUIT LARRY TOT FINAL FANTASY



Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards (1991)
Het debuut van de immer hitsige Larry kwam in 1987 uit, maar oogde bijna abstract, zo pixelig was 't. En dus werd de game volledig opnieuw opgebouwd in een tekenfilmachtige stijl, volop gebruikmakend van de nieuwe video- én geluidskaarten. Yay, muziek! De game kreeg in 2013 een tweede remake, in de vorm van Leisure Suit Larry: Reloaded, voor een geheel nieuwe generatie perverselingen.



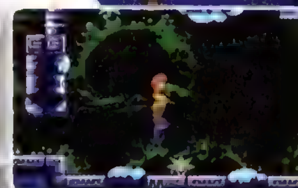
Super Mario All-Stars (1993)
Gamers werden gek toen All-Stars uitkwam. Niet alleen omdat niemand toen nog van console-remakes gehoord had, maar ook omdat het niet één maar vier remakes bevatte, namelijk die van Super Mario Bros. 1, 2, 3 en de Japanse 2 (hier: The Lost Levels). Een slimme move die in één klap aan NES-bezitters liet zien hoeveel krachtiger die nieuwe SNES-console was.



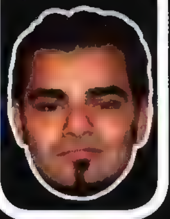
Mega Man: The Wily Wars (1995)
Capcom besloot Nintendo na te doen en bundelde remakes van de eerste drie Mega Man games in dit toffe pakket voor de MegaDrive. Toentertijd ongehoord, dat drie iconische Nintendo games naar een Sega console werden gebracht! De allereerste Mega Man kreeg daarna overigens nóg een remake in 2006, namelijk Mega Man: Powered Up, voor de PSP van Sony.



Resident Evil (2002)
PlayStation topper Resident Evil was visueel best indrukwekkend in 1996, maar niemand had kunnen voorspellen hoe prachtig enkele jaren later de GameCube remake zou worden. De game wordt liefkozend 'REmake' genoemd door fans, en is tot op de dag van vandaag hét argument voor het bestaansrecht van remakes. Ironisch genoeg kreeg deze versie vorig jaar ook nog eens een HD-remaster.



Metroid: Zero Mission (2004)
De donkere, eentonige graphics van Samus' debuut op de NES (1986) zijn sfeervol, maar maken van het gecompliceerde leveldesign een nóg ondoordringbaarder doolhof. Dit werd opgelost toen een nieuwe versie van deze revolutionaire game naar de Game Boy Advance werd gebracht, inclusief graphics die Super Metroid doen verbleken én een geheel nieuw, extra, stealth-achtig hoofdstuk aan het eind!





Er zijn veel manieren waarop een titel meerdere keren in de schappen gelegd kan worden. Zo is een reboot een vervolg dat de voorgaande delen in de serie volledig negeert en qua verhaal helemaal opnieuw begint met de franchise. Dit zijn dus géén heruitgaven. Een reboot als Tomb Raider (2013) heeft dan ook vrijwel niets te maken met het origineel uit 1996.
Remasters, daarentegen, zijn precies dezelfde games als het origineel, maar hebben een proces ondergaan waarin de audiovisuele kwaliteiten zijn verbeterd. Soms bevatten ze ook nog wat extra materiaal, maar in principe is de remaster identiek aan het origineel. PS4-game The Last of Us Remastered (2014) is hier een goed voorbeeld van, mede omdat het al één jaar na The Last of Us (voor de PS3) in de winkels lag. Elke remaster is dus per definitie een port, al bestaan ports meestal puur om een game van het ene naar de andere platform te brengen en zo een groter publiek te bereiken. De zeer gewilde Mac- en PC-ports van Halo: Combat Evolved verschenen bijvoorbeeld twee hele jaren later dan de originele Xbox-versie.

CASHEN

Remakes zijn weer net effe wat anders, mede omdat ze (net als reboots) helemaal van de grond af aan opnieuw opgebouwd zijn, maar (net als ports en remasters) het doel hebben om een eerder gemaakt product op haast identieke wijze opnieuw te presenteren. Het verklaart waarom ik een remake vaak wél interessant vind, terwijl ik remasters meestal benader met een geïrriteerde zucht.
Maar laten we wel wezen; ook remakes worden gemaakt om nog eens te cashen met een oud idee en, ja, er zijn zat voorbeelden van remakes die inhoudelijk geen fuck weten toe te voegen of het nalatenschap van het bronmateriaal zelfs volledig verpesten (ik zie je, 2014-versie van Dungeon Keeper).
Toch tonen de meeste remakes creatieve vrijheid ten aanzien van hun herinterpretatie, en dat zorgt voor ervaringen die tóch substantieel anders kunnen zijn dan het origineel. En waar verschil is, is iets nieuws. En wat nieuw is, is interessant.

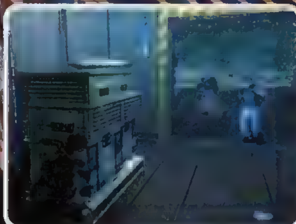
IRRITATIES

De makkelijkste en meest voor de hand liggende remakes zijn de games die altijd al perfect wegspeelden, maar één of twee decennia later profiteren van een hele nieuwe jas. »

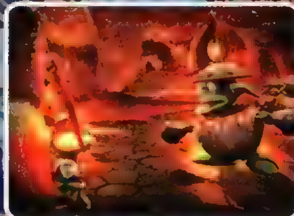




Pokémon FireRed & LeafGreen (2004)
Dankzij remakes als HeartGold, SoulSilver, Omega Ruby en Alpha Sapphire weten we dat Pokémon een meester is in zichzelf 'moderniseren', maar het waren FireRed en LeafGreen die dat als eerste bewezen. Deze Game Boy Advance remakes van de eerste generatie Pokémon zijn de tofste manier om Pokémon Red, Blue & Yellow te ervaren, ondanks de aangepaste 3DS-versies die begin dit jaar uitkwamen.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes (2004)
Metal Gear Solid is niet alleen een van de beste games ooit gemaakt, maar ook een die de toon van de PlayStation als console en merk definieerde. Het zijn twee van de redenen waarom de GameCube remake, The Twin Snakes, een zeer omstreden remake is. Zelf vond ik het destijds geweldig om Shadow Moses in de engine van Metal Gear Solid 2 te zien.



Conker Live & Reloaded (2005)
Conker's Bad Fur Day valt enorm op in het iconische, familievriendelijke aanbod van de Nintendo 64, met zo'n grove, alcoholistische eekhoorn in de hoofdrol. Op de stoere, nieuwe Xbox van Microsoft voelde Conker zich echter meteen thuis; iets wat mogelijk was nadat Microsoft ontwikkelaar Rare van Nintendo had gekocht.



Castlevania: Dracula X Chronicles (2007)
Voordat Castlevania zich van de Metroid formule ging bedienen, was het een serie rechtdoorzee actieplatformers met Rondo of Blood als hoogtepunt. Dracula X Chronicles is een remake van díe game die de gameplay behoudt maar de graphics vervangt met PSP-waardige 2.5D beelden. Niet geheel onaardig: deze remake bevat óók de oorspronkelijke Rondo of Blood én Castlevania: Symphony of the Night.



Prince of Persia Classic (2007)
Wie nu 'Prince of Persia' zegt, denkt aan games als Sands of Time, inclusief Aladdin-achtige held en een wereld die doet denken aan Duizend-en-een-nacht. Het origineel uit 1989 is echter een sobere ervaring, met een saaie blonde hoofdrolspeler. Prince of Persia Classic herinterpreteert dat origineel met de esthetiek van Sands of Time: *the best of both worlds.* »

OOK HEEL VET

DE BESTE FAN REMAKES

STREETS OF RAGE REMAKE

Aan de Streets of Rage Remake (2011) is ongeveer acht jaar gewerkt door een groepje fans. Niet om een oude game er nieuw uit te laten zien, maar om een oude trilogie om te vormen tot één optimaal, consistent, tijdloos product.

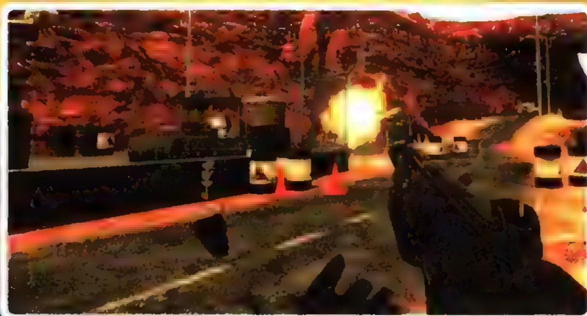
Streets of Rage Remake bevat namelijk Streets of Rage 1, 2 én 3, opgebouwd vanuit een eigen, unieke engine die specifiek gemaakt is om alle details en eigenaardigheden van de drie originele engines na te bootsen. In de praktijk leidde dit ertoe dat je de keuze kreeg om bijvoorbeeld Streets of Rage 1 te spelen in de stijl van deel 3. Ook kun je de drie games spelen als één doorlopende game, met de mogelijkheid om elke keer een ander pad te kiezen en levels te remixen. Daarnaast zijn alle sprites opnieuw getekend (zodat zelfs de personages uit deel 1 dezelfde stijl hebben als de personages uit deel 2 en 3), is alle muziek opnieuw ingespeeld en zijn er nieuwe levels, modi, cheats én personages te ontgrendelen in een speciale in-game winkel.

Tenslotte bevat deze remake ook een Streets of Rage Game Maker met de diepgang van Super Mario Maker als een gratis unlockable. Ín een gratis fan-remake dus. Je bent verplicht dit te downloaden als je ook maar íets met Sega hebt.



BLACK MESA

Toen Half-Life 2 in 2004 verscheen, bracht ontwikkelaar Valve ook een port uit van de eerste game die de voordelen van de Source engine moest aantonen. Fans waren zeer negatief over het eindproduct, mede omdat de port grafisch nauwelijks mooier bleek te zijn. En dus stroopten ze de mouwen op om het zelf maar te doen. Een groepje uiterst fanatieke fans heeft acht jaar lang aan een wáre remake van Half-Life zitten werken, met als resultaat Black Mesa dat in 2015 verscheen. De remake was zo goed dat Valve niets anders kon doen dan het fanproject officieel uitbrengen op hun eigen Steam platform.



AM2R

AM2R staat voor Another Metroid 2 Remake, maar is in tegenstelling tot wat de titel suggereert meer dan dat. Het is een compleet nieuwe interpretatie van Samus' minst gewaardeerde avontuur; eentje die het simpele concept (zoek en vernietig alle Metroids) combineert met de techniek van Metroid: Zero Mission, de plotdiepgang van Metroid: Fusion en een heleboel extra content, zoals nieuwe boss fights.

Het resultaat is een bizar goede remake, gemaakt door slechts één persoon, die het matige origineel ontstijgt en zich kwalitatief zelfs kan meten met Super Metroid.

De game kwam vorige maand uit en werd massaal gedownload... voordat de maker na nog geen 48 uur problemen kreeg met Nintendo. De game is daarom niet meer te downloaden via de AM2R homepage, maar is nog makkelijk te vinden via Reddit en torrents. (Wat we uiteraard niet aanmoedigen. Hoest. Kuch.)

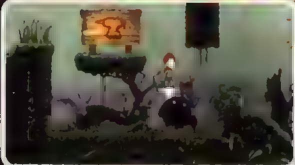




Fire Emblem: Shadow Dragon (2008)
Toen Nintendo dankzij de populariteit van Super Smash Bros. Melee eindelijk besloot om het tactische Fire Emblem naar het westen te brengen, was de serie al een eind op weg; de eerste game die wij kregen, was deeltje zeven. Om alle nieuwe fans buiten Japan te bevredigen, werd het allereerste deel helemaal opnieuw gemaakt voor de DS.



Secret of Monkey Island: Special Edition (2009)
The Secret of Monkey Island is een van de belangrijkste en grappigste point & click-adventures ooit gemaakt, dus de remake werd negentien jaar later wereldwijd met open armen ontvangen. De Special Edition wordt geprezen om z'n handgetekende graphics en het nieuwe hintsysteem (pffft, casuals). Helemaal indrukwekkend is de mogelijk om te schakelen naar de oude graphics én muziek.



A Boy and His Blob (2009)
Een persoonlijke favoriet is deze verrassende Wii remake van een bijna vergeten NES-game. Het origineel kent een geweldig concept (een jongen lost omgevingspuzzels op met een Barbapapa die in allerlei voorwerpen kan veranderen) maar wordt geteisterd door frustrerende gameplay. De remake maakt het speelbaar én combineert dat met de meest hartverwarmende handgetekende graphics in jaren. Meer van dit soort remakes, please!



GoldenEye 007 (2010)
Nintendo 64 klassieker GoldenEye 007 bewees dat first-person shooters prima speelbaar waren op consoles; daarom kreeg het puur voor de nostalgie vele jaren later een Wii remake. Opvallend daarbij is dat James Bond niet geportretteerd werd door Pierce Brosnan, maar door de 'huidige' Daniel Craig. De remake kwam later ook nog uit op PS3 en Xbox 360, als GoldenEye 007: Reloaded.



Halo: Combat Evolved Anniversary (2011)
Ironisch genoeg was het Halo dat voor eens en altijd bevestigde dat bij een FPS een controller écht niet voor een muis en toetsenbord onder hoeft te doen. Om het tienjarig bestaan van deze mijlpaal te vieren, werd de game opnieuw gemaakt, met de pracht en praal van 2011. En net als bij de Monkey Island remake, kun je met één druk op de knop schakelen naar de oude graphics.



Super Mario All-Stars is hier een van de eerste voorbeelden van; het liet meteen zien hoe groot de grafische sprong tussen de NES en SNES was, zonder de tijdloze gameplay te veranderen.
Opvallend is dat het fenomeen remake in die periode verder vrij zeldzaam was. Dit komt mede omdat de meeste 'remakes' destijds uitkwamen in de vorm van heuse vervolgen. Kijk maar naar **Super Castlevania IV** (1991) of **Lylat Wars** (1997); het zijn sequels, maar ze vertellen exact hetzelfde verhaal als respectievelijk Castlevania (1986) en StarWing (1993).
Zijn puur esthetische remakes zoals Super Mario All-Stars dus nódig? Neuh, maar mooiere graphics doen nooit pijn. Extra fijn is als vervolgens ook nog eens blijkt dat men de kans heeft benut om kleine irritaties uit het origineel glad te strijken, zoals het feit dat je in **Pokémon FireRed** eindelijk op je fiets kon springen door simpelweg op Select te drukken. Lekker.

CORRECTIES

Soms wordt een remake gemaakt om de iconische status van het origineel te vieren, zoals wanneer een invloedrijke game z'n tiende verjaardag bereikt. **Tomb Raider: Anniversary** (2007) is hier een mooi voorbeeld van, en de game wist ondanks een nieuwe look en wat mechanische veranderingen toch het origineel te eren.
Ondanks dat remakes vaak een eerbetoon zijn aan het origineel, vind ik 't toch het allermooist wanneer er ook eerlijk wordt gekeken naar de mindere kanten van het bronmateriaal. Geen enkele game is immers perfect, en remakes moeten daarom de kans grijpen om wat aan die imperfecties te doen.
A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia (1989) was soms zelfs vrijwel onspeelbaar vanwege alle hardnekkige trial & error; een van de vele dingen die de prachtige Wii remake wist te corrigeren. Puristen houden niet van veranderingen, maar een goede remake weet ze in te zetten waar nodig.



GAMES IN BLIK

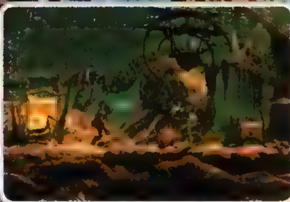
Toch is er nog één ding wat remakes meer bestaansrecht geeft dan het eren van een icoon, het gladstrijken van oneffenheden, het fixen van fouten of het verfraaien van graphics. En dat dingetje heet conservatie. Niet iets waar gamers vaak over nadenken, maar in tegenstelling tot andere media, zoals boeken, muziek of zelfs films, is de houdbaarheidsdatum van games beperkt. Digitale distributiekanalen zoals Steam en Good Old Games behoeden steeds meer PC-games van een enkeltje naar de vergetelheid, maar vooral consolegames lopen het gevaar om verloren te gaan zodra de bijbehorende consoles niet meer geproduceerd worden. Remakes zorgen ervoor dat de levensduur van een game in ieder geval met één generatie verlengd wordt, zonder te hoeven dealen met de wettelijke valkuilen van bijvoorbeeld emulatie, en daar is heel veel voor te zeggen, ook als de uiteindelijke ervaring enigszins verschilt met die van het origineel.
Nieuwe ideeën zijn altijd beter dan het recyclen van oude ervaringen, maar een wereld zonder remakes? Dat zou ik erg, erg jammer vinden. ✖



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (2011)
Wat doe je als je nieuwe handheld niet zo goed verkoopt als je gehoopt had? Nou, een geweldige remake maken van een van de beste games aller tijden, die inhaakt op de kwaliteiten van je kersverse product! Betere graphics, stereoscopisch 3D, soepelere framerates, gestroomlijnde dungeons, extra modi en moeilijkheidsgraden... het zit er allemaal in. Een Zelda-waardige remake.



DuckTales: Remastered (2013)
Laat je niet in de maling nemen door dat 'Remastered' in de titel, want dit is gewoon een heuse, volle remáke van Capcoms legendarische NES platformer. De toevoeging van meer plotelementen, voice-acting en een tutorial level werd niet door iedereen even enthousiast ontvangen, maar je hoorde niemand klagen over de tekenfilmachtige, high definition graphics; ze complementeren de tijdloze gameplay prima.



Oddworld: New 'n' Tasty! (2014)
Deze remake van puzzelplatformer Oddworld: Abe's Oddysey wordt geprezen om het feit dat het alle kwaliteiten van het gewaardeerde origineel weet te behouden én de boodschap ervan nog eens versterkt met een prachtige, nieuwe lik verf, al vinden sommigen deze remake té trouw; zo zijn de ietwat stroeve controls er nauwelijks op vooruitgegaan. Het verhitte debat over het bestaansrecht van remakes werd er nog eens goed door opgestookt.



Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past (2016)
Een grafische stijl die het herkenbare artwork van Akira 'Dragon Ball' Toriyama eer aandoet, en géén random encounters meer? Da's allemaal heel erg tof natuurlijk, maar wij Europeanen mogen vooral enthousiast worden van deze remake omdat het ons de mogelijkheid geeft om deze legendarische JRPG voor de allereerste keer te spelen (check de review op pag. 71).



Final Fantasy VII Remake (2017)
Sommige JRPG's hebben we wél allang gespeeld, maar verdienen gewoon een remake omdat ze zo ontiegelijk goed zijn. Final Fantasy VII is zo'n game; een iconisch product dat net als een Ocarina of Time vaak bovenaan Top 10 lijstjes staat. Volgend jaar zullen we eindelijk weten of het volledig omvergehaalde vechtsysteem een meerwaarde zal zijn voor dit onvergetelijke dieselpunk epos.



Fotorealistische graphics, natuurgetrouwe gameplay, wetenschappelijk kloppende physics; we horen al jaren hoe realistisch games zijn. Maar in hoeverre klopt dat nou écht? Graddus trok z'n witte jas aan en presenteert Mythbusters: de Videogame Editie!

MYTHBUSTERS

DE VIDEOGAME EDITIE

DE MYTHE

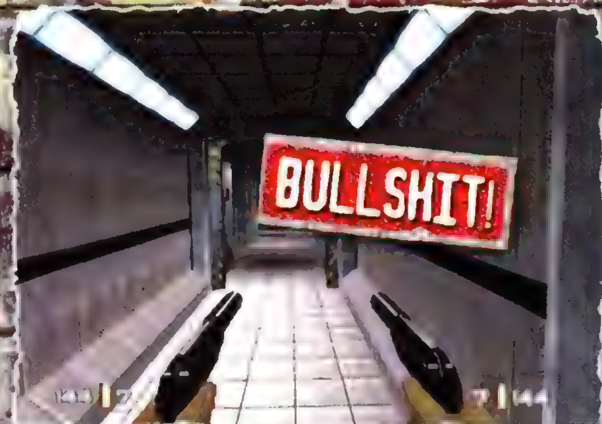
Schieten met een silenced gun is geluidloos.

DE SITUATIE

Toen ik in GoldenEye voor het eerst Bond's silenced PP7 afvuurde, was ik direct verkocht. De gracieuze vormen van die geluidsdemper. Dat sexy kuchje bij elk schot. Hmmm, heerlijk. Ook in games als Metal Gear en Far Cry genoot ik sindsdien opzichtig van silenced guns. Toch is één vraag me altijd blijven intrigeren: hoe stil is zo'n 'geruisloos' wapen nou echt?

HET ANTWOORD

Helaas voor iedereen die denkt dat je met een silenced gun 'ongehoord' om je heen kunt knallen; de mythe blijkt bullshit! Een silencer zorgt er namelijk slechts voor dat het decibelniveau van 160 naar 125 daalt, en is puur bedoeld als oorbescherming voor de schutter. In de praktijk blijkt een pistool met geluiddemper alsnog even luid als een klas vol schreeuwende kinderen. Of een kettingzaag. En laten we eerlijk zijn: da's stiekem een nóg cooler wapen...



DE MYTHE

Een (bank)overval plegen is lonend.

DE SITUATIE

Vier geweren, vier motoren en twee handlangers. Meer heb je in Grand Theft Auto V niet nodig om een luxe juwelierszaak te beroven en binnen een minuut of tien ongeveer vijf miljoen dollar rijker te worden. Wanneer je je realiseert dat je voor hetzelfde bedrag ongeveer anderhalve eeuw 'eerlijk' moet werken, zou je bijna denken dat misdaad loont. Maar is een bankoverval plegen echt zo lucratief?

HET ANTWOORD

De officiële statistieken over het aantal opgeloste misdaden in Nederland zijn schokkend. Zo blijkt dat slechts twintig procent van de daders daadwerkelijk gepakt wordt. Twintig. Procent. In Amsterdam ligt dat cijfer zelfs nog lager: een beschamende 15(!) procent van de hoofdstedelijke overvallen wordt uiteindelijk opgelost. Man, man, man. Je hebt bijna nog meer kans om door de bliksem getroffen te worden...



DE MYTHE

Je kunt met je blote handen een schedel verbrijzelen.

DE SITUATIE

'FINISH HIM!', schreeuwt Shao Kahn en dat laat ik me geen twee keer zeggen. Met een snelle beweging pak ik het hoofd van m'n tegenstander vast, waarna ik zijn schedel met een goed getimede knoppencombinatie als een zachtgekookt eitje kapot druk. Fatality! En in Game of Thrones ging het ook al zo makkelijk. Niet dat ik dit nu direct in real-life wil uitproberen, maar als ik zou willen kan het, toch?

HET ANTWOORD

Verrassend genoeg kon ik niemand vinden die als testpersoon wilde fungeren. Gelukkig hebben we tegenwoordig internet, en daaruit blijkt dat een menselijke schedel tot vijfhonderd kilo aan kracht kan weerstaan voordat er barstjes in komen. We kunnen dus concluderen dat we hier met een broodjeaapverhaal te maken hebben, aangezien zelfs de sterkste man ter wereld niet eens één derde daarvan haalt. Jammer.





DE MYTHE

Leven op een dieet van energybars is geen probleem.

DE SITUATIE

Gamepersonages eten allesbehalve gezond. Het menu bestaat meestal uit hamburgers, frisdrank en andersoortig fastfood. Of, erger nog, shit die gewoon OP STRAAT LIGT. Het meest bizarre zijn echter gamecharacters die genoeg hebben aan een energiereep van tijd tot tijd. Toch, buiten dat dit niet het meest smakelijke voedsel is, is het stiekem wel lekker makkelijk. De grote vraag is dan ook: kan het?

HET ANTWOORD

De voortekenen zijn goed. Met energybars in allerlei soorten en maten, kun je eenvoudig een dieet samenstellen waarbij je al je vitamientjes en mineralen binnenkrijgt. Daarnaast, als je genoeg van die dingen eet, haal je je aanbevolen hoeveelheid calorieën ook wel. Het échte probleem is mentaal: de saaie smaak en structuur, die je al na een halve dag zat bent. Maar hé, als je daartegen kunt...



DE MYTHE

Je kunt tientallen meters diep duiken zonder uitrusting.

DE SITUATIE

In het echt heb ik een hekel aan zwemmen. Het water is vaak te koud, ik zie er het nut niet van in en dan komt er ook nog vocht in m'n oren wat er pas na een halve dag weer uit drupt. Bah. Hoe anders is dat in videogames: de wereld onderwater is wonderschoon, waardoor duiken in Assassin's Creed: Black Flag en Fallout 4 een welhaast therapeutische werking heeft. En dat zonder gehannes met maskers en zuurstofflessen.

HET ANTWOORD

Waar je bijvoorbeeld in oude GTA's gewoon verzoop als je in 't water terechtkwam, is tegenwoordig het andere uiterste aan de hand: veel gamepersonages lijken wel over een schier oneindige longcapaciteit te beschikken. Dat je echter wel degelijk een diepe duik kunt nemen zonder enige vorm uitrusting, blijkt uit het wereldrecord van liefst 214 meter! Zeg je wel effe hallo tegen de kleine zeemeermin?



DE MYTHE

Als je goed bent in Football Manager, kun je ook een echte club leiden.

DE SITUATIE

Heiko Westermann. Yaya Sanogo. Niki Zimling... zomaar wat spelers die Marc Overmars de laatste jaren naar Ajax haalde, maar waarvan iedereen met ook maar een béétje voetbalverstand al wist dat ze op een miskoop zouden uitdraaien. En zo geschiedde. Hoe kan het dan dat zo'n incapabele figuur de technisch directeur van Ajax is? Iemand die dagelijks Football Manager speelt kan dat toch een stuk beter?

HET ANTWOORD

Poeh, lastig. Het klopt dat Football Manager je voetbalkennis verbreedt. En het klopt dat het spel zó realistisch is, dat sommige clubs het als scoutingstool gebruiken. Toch, in het echt spelen er zoveel andere factoren mee, dat de beste stuurlui nog altijd aan wal staan. Kijk naar Gary Neville: oud-topvoetballer en vermaard analist, die als eindverantwoordelijke bij Valencia echter keihard door de mand viel... Al blijft Overmars natuurlijk een dwaas.



DE MYTHE

Je kunt een benzinetank/rode ton opblazen met één schot.

DE SITUATIE

Je zit vast. Er is geen uitweg meer. Voor je staan zeker tien vijanden, en vanuit je ooghoek komen er alleen nog maar meer bij. Kansloos. Game Over... Maar wacht! Wat is die knipperende, rode gloed daar in de verte? Ha, een ton! En zoals videogamefanaten weten, zit daar altijd op z'n minst genoeg explosieve substantie in om een compleet flatgebouw op te blazen. Je mikt. Je schiet. BOEM! Yes, je wint.

HET ANTWOORD

Allereerst even over die tonnen: die zijn nooit rood, maar meestal grijs met roestvlekken. Veel belangrijker is echter dat schieten op zogenaamd licht ontvlambare materialen absoluut niet leidt tot een enorme explosie. Zo namen mijn collega-Mythbusters ooit de proef op de som, door de benzinetank van een auto met geweervuur te bestoken. Het resultaat? De wagen zag eruit als een gatenkaas en lekte een beetje brandstof, maar reed nog als een zonnetje. Debunked!!! ✖



BONUS: PU-MYTHES

De PU deelde ooit een score uit van boven de 100 WAAR!

De PU gaf jarenlang cijfers aan previews. WAAR!

Veras Fawas (Fijne Vrienden) liep stage bij PU, en viel tijdens z'n eerste dag in slaap achter z'n bureau. WAAR!

Kees de Koning, oprichter van Top Notch en manager van Anouk, was jarenlang redactielid van PU. WAAR!

Diezelfde Kees de Koning gaf alle Mortal Kombat games standaard de perfecte score. WAAR!

Toen Ed ruim 22 jaar geleden als eindredacteur bij PU begon, had hij nog haar. WAAR!

Jan leverde ooit op tijd een tekst in. NIET WAAR!



Nu de avonden weer wat vroeger beginnen, groeit bij Jurjen vanzelf het verlangen om op zo'n lekker lange avond eens diep in een duister griezelavontuur te verdwijnen. Een van de beste en meest duistere griezelavonturen die hij ooit beleefde, is deze maand zijn game-monument: Eternal Darkness.

JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

ETERNAL DA

Kun je door verschrikkelijke dingen mee te maken je verstand verliezen? Ik denk het niet, eigenlijk. Ik bedoel, ik heb al heel wat verschrikkelijke dingen meegemaakt, zoals laatst toen ik heel hard m'n teen stootte tegen een tafelpoot, en bezit nog steeds mijn verstand.

In 2002 verscheen Eternal Darkness. E-teeeeeernal Darkness, dus niet effe één kort nachtje donker, maar voor altijd en immer duisternis. Alleen die titel was al lekker onheilspellend, episch en verontrustend, en de game ging daar nog dik overheen.

Laat ik dit monument beginnen met het beschrijven van het beroemdste en meest onderscheidende aspect van Eternal Darkness: de sanity effects.

Groene balk

Sanity's Requim, dat was de subtitel van Eternal Darkness. De dodenmis voor het verstand, zeg maar. Briljant.

Als je personage in Eternal Darkness zeer verschrikkelijke dingen meemaakt, verschijnen er dingen in de game die suggereren dat het verstand afbrokkelt bij dit personage... of de gamer zelf!

"Het ene moment zit je met een monnik te puzzelen in een Franse kathedraal anno 1485."

Een groene balk vertegenwoordigt je sanity, die door verschillende oorzaken kan teruglopen - bijvoorbeeld wanneer een monster je personage in het oog krijgt. Als de balk een beetje leeg begint te raken, kantelt de camera en klinkt er gefluister, gehuil en andere akelige geluidjes. Vervolgens is het tijd voor de échte, zeer gevarieerde sanity effecten.

Je personage loopt plots op het plafond. Je hoort voetstappen. De game springt opeens naar het beginscherm en begint automatisch je save-games te wissen. Er verschijnen monsters die een moment later weer zijn verdwenen. De game lijkt te crashen. En zo zijn er tientallen van dit soort gebeurtenissen die je tijdens het doorlopen van de game wel/niet zult meemaken. Vooral grappig als je even denkt dat er écht iets mis is met je spel!





Mensenleer

Iets minder bekend, maar al evenzeer door de reviewers destijds geprezen, is het verhaal. Dat gooit een heleboel personages en diverse locaties in een mixer, gepeperd met wat snufjes Lovecraft proza en The Evil Dead sfeer, om daarmee een verhaal te bakken dat toch vooral moet duidelijk maken dat we hier te maken hebben met het soort Kwaad dat het verstand van de mens ver te boven gaat.

Het derde-persoons avontuur begint in 2000 met de blonde meid Alex, die het landhuis van haar onlangs onthoofde opa doorzoekt. Ze vindt een van mensenleer en -botten gemaakt boek genaamd The Tome of Eternal Darkness. Op het moment dat ze het boek openslaat, wordt de speler verplaatst naar 26 voor Christus, waar je met de Romeinse soldaat Pious Augustus verder mag spelen. Als je het hoofdstukje met Pious hebt voltooid, ga je met Alex in 2000 op zoek naar het volgende stuk van het boek, dat je weer met een heel ander personage in een heel ander tijdperk laat spelen.

Zo beleef je dus zeer uiteenlopende avonturen, die zowel de speler als Alex kennis en mogelijkheden geven verder te komen.

Magik-systeem

Qua gameplay is Eternal Darkness ook knap gevarieerd. Enerzijds is het een beetje Resident Evil-achtig: zoekend, puzzelend en schietend of hakkend op monsters kom je steeds een stukje verder. Anderzijds heeft de game een best wel origineel Magik-systeem, dat kundig met het verhaal is verweven.

Aan het eind van het hoofdstuk met de Romeinse soldaat kun je één van drie artefacten proberen te claimen. De gekozen kleur beïnvloedt vervolgens door de hele game wat voor monsters er op welke plek verschijnen en wat voor magie de speler kan gebruiken.





weetje • weetje

Naar aanleiding van de aanslagen van 11 september 2001 werd Eternal Darkness uitgesteld. Volgens Silicon Knights had de game eerst een groot Arabisch gebied, dat ze uit de game verwijderden omdat mensen het verkeerd konden interpreteren na de terroristische aanslagen.



RKNESS



Alles bij elkaar is de gameplay van Eternal Darkness best de moeite waard, maar ook weer niet zo heel bijzonder en soms ontaardend in nogal rommelige, onoverzichtelijke situaties.
Was het verhaal dan zo briljant dat de game daardoor deze maand gewoon het game-monument moest worden? Nou nee, ook niet eigenlijk. En die sanity effects... tja dat zijn eigenlijk best goedkope trucs.
Als ik in één woord moet zeggen wat Eternal Darkness nou zo bijzonder maakte, dan zeg ik: eeeeh, de sfeer. Of nee, doe toch maar de totaalervaring.

Anders

Het ene moment zit je met een monnik te puzzelen in een Franse kathedraal anno 1485, het volgende moment sta je met een Canadese brandweerman oliebranden te blussen in het Koeweit van 1991. Tel daarbij de sanity-effects, en je weet nooit wat je staat te wachten. En dankzij de rode draad die Alex in 2000 door de gebeurtenissen rijgt, wordt het allemaal nooit te lukraak of fragmentarisch.
Dat Eternal Darkness anno 2002 zo'n indruk maakte,



"Het volgende moment sta je met een Canadese brandweerman oliebranden te blussen in het Koeweit van 1991."

kwam waarschijnlijk ook doordat we op 't gebied van horror en verhaalvertelling lang niet zoveel gewend waren als nu. Eternal Darkness was groots, episch, verontrustend en ook gewoon lekker anders.
Je gaat je vanzelf afvragen waarom er, in tegenstelling tot andere horror franchises als Resident Evil en Silent Hill, nooit meer iets met die franchise is gedaan. Zeker als je weet dat Nintendo de rechten op die franchise heeft en je de geschiedenis van de studio die Eternal Darkness maakte een beetje kent.



weetje • weetje

Eternal Darkness was oorspronkelijk bedoeld voor de N64, maar verscheen uiteindelijk op de GameCube.

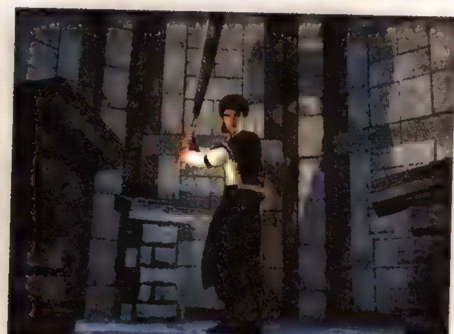


Goeroe

Eternal Darkness werd ontwikkeld door de Canadese studio Silicon Knights onder de bezielende leiding van Denis Dyack. Die Dyack werd na de lovende kritieken op Eternal Darkness een beetje gezien als een game goeroe die veel interessante dingen over games had te zeggen, en die ook graag zei.
In 2003 stond Dyack zelfs even met Miyamoto en Kojima op één podium, om aan te kondigen dat Silicon Knights een remake van Metal Gear Solid voor de GameCube ging maken (The Twin Snakes). Sindsdien is de man helaas op een Molyneux-achtige wijze van zijn voetstuk gevallen. Via diverse treden.
Allereerst is er sinds Eternal Darkness en (in mindere mate) The Twin Snakes gewoon niks goeds meer door Silicon Knights gemaakt, ondanks het pochen en hypen door Dyack over gedrochten als Too Human en X-Men: Destiny.
Toen Silicon Knights in 2013 failliet ging, leek de laatste kans op een sequel in het Eternal Darkness-universum verkeken. Totdat Dyack toch nog zo'n game aankondigde.

Shadow

Er zijn inmiddels drie Kickstarter-campagnes geweest voor Shadow of the Eternals, het spirituele vervolg op Eternal Darkness dat Dyack met zijn studio Precursor Games wilde maken. Alle drie campagnes zijn gefaald en afgebroken. Toch was er wel degelijk iets Eternal Darkness-achtigs in de maak, zoals je kunt zien wanneer je in YouTube naar Shadow of the Eternals zoekt. Het oogt helaas een beetje simpel en gedateerd.
Het jammere van Dyack is dat hij dit soort mislukkingen niet aangrijpt om eens bij zichzelf te rade te gaan, maar om anderen aan te vallen.
Zo spande hij ooit een rechtszaak aan tegen Epic, omdat het mislukken van Too Human aan hun Unreal Engine was te wijten. En weet je wie er verantwoordelijk is voor het falen van de campagnes voor Shadow of the Eternals? Onethische journalisten.
Denis Dyack is het levende bewijs dat je ook zonder verschrikkelijke dingen te hebben meegemaakt je verstand kunt verliezen. ✖



CALL OF DUTY XP

Een week lang naar LA, naar Call of Duty XP, met een vol programma: Infinite Warfare, Modern Warfare Remastered en Zombies in Spaceland spelen, maar ook paintballen, ziplinen en CoD Championships bekijken. Tja, iemand moet het doen. Tjeerd offerde zich op. Hij ging alleen iets korter dan een week...

CALL OF DUTY | TRIP

DE PASPOORTPAUPER

De dag voordat ik zou vertrekken naar LA check ik m'n shit nog effe: heb ik alles? Laptop, check. Camera, check. Zonnebril, check. Paspoort, uhm... fuck. M'n paspoort is nergens te bekennen! Ik haal alles overhoop, m'n huis, de redactie, de auto... maar nergens vind ik mijn paspoort. Uiteindelijk bedenk ik dat ik 'm voor het laatst had op Gamescom. En omdat ik in Keulen bij Jan in de auto zat, app ik hem maar: 'Zeg, uhm, heb jij misschien eh... mijn paspoort?'
Een vergissing, want Jan zit in New Orleans en de Baron van Bassie en Adriaan lijkt te antwoorden... 'FRIKADEL! UILSKUIKEN! DROMMELS, DROMMELS!' Het komt erop neer dat Jan 'm niet heeft, geloof ik. Er zit dus niets anders op dan met spoed een nieuw paspoort aanvragen en Activision is zo aardig om mijn vlucht om te boeken naar een dag later. Dat begint goed...

COD CHAMPIONSHIPS

De volgende dag zit ik in het legendarische The Forum, het oude thuisstadion van de Lakers en Kings en de plek waar artiesten als Michael Jackson en Elvis regelmatig optraden. Maar deze week is het de plek waar de *Call of Duty Championships* plaatsvinden, waar door de beste Call of Duty teams van de wereld wordt gestreden om twee miljoen dollar!
Traditioneel zijn de Amerikanen superieur tijdens de Championships, maar het belachelijk spannende toernooi kent ook wat verrassingen: de Europese teams FAB en Splyce doen het zeer goed en de grote Amerikaanse teams Optic en FAZE vliegen er verrassend uit. Ik verbaas me er elke keer weer over hoe tof het is om dit toernooi te volgen, zeker als je in een stadion vol fans zit. Het Engelse team Splyce haalt op spec-

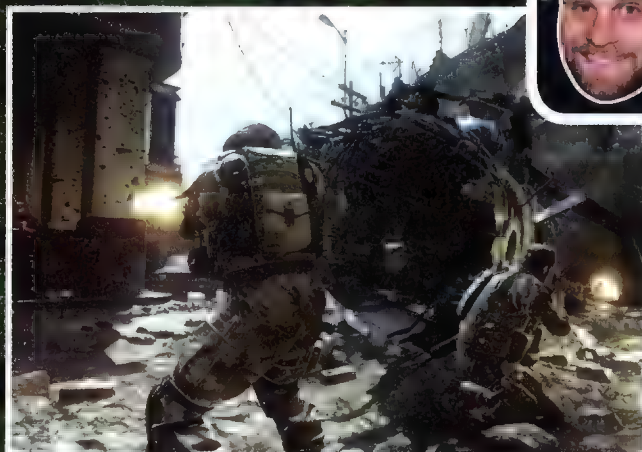














Modern Warfare Remastered



taculaire wijze zelfs de finale, waar ze uiteindelijk niet opgewassen zijn tegen het Amerikaanse topteam EnvyUS.

STOERE JONGENS

De opzet van XP is als een soort festival, waar de attracties speelsessies zijn met de multiplayer van Modern Warfare Remastered, Infinite Warfare en de Zombie modus van IW: Zombies in Spaceland.

Maar buiten de speelsessies zijn er ook andere dingen te doen, zo kun je op de foto met soldaten uit Advanced Warfare, kun je worstelen in een opblaasbaar Juggernautpak, is er een lange ziplijn over het terrein gespannen, en staan er overal legervoertuigen waar je stoer mee op de foto kunt. *Heel stoer*.

NOSTALGIE REMASTERED

Natuurlijk speel ik ook de multiplayer van Modern Warfare Remastered, de favoriet van de bezoekers, want er stond constant een rij van een paar uur om twee rondjes Domination op de map Crash te spelen. Nu heeft Modern Warfare bij mij een heel warm plekje in mijn hart, maar dat ik zóveel plezier zou hebben bij het spelen van een bijna tien jaar oude game in een nieuw jasje, dat had ik niet gedacht.

Het nieuwe jasje bestaat uit sterk verbeterde graphics en vernieuwd geluid (overigens niet overal even goed gedaan nog). Het is bizar hoe snel ik eigenlijk zonder nadenken meteen de knop omzet en op een heel andere manier ga spelen, terwijl ik toch de Call of Duty's van de afgelopen jaren in mijn vingers heb. Het is veel trager, maar heeft veel meer impact. En ik besef me pas tijdens het spelen van deze Remaster, dat campen de afgelopen jaren eigenlijk geen issue meer is in CoD.

In Modern Warfare Remastered wel weer natuurlijk, net als het quickscopen, de irritante perks zoals Last Stand en Martyrdom en de soms lichtelijk overpowerde killstreaks. Maar ik vind het helemaal niet erg, want dít is de game waardoor de meeste mensen verliefd werden op Call of Duty. En ik ben er ook weer verliefd op geworden, op de multiplayer nota bene, wat voor mij destijds een stuk minder belangrijk was dan de campagne en de Spec Ops missies. Sterker, dit was mijn favoriete moment van COD XP en ik zou er eerlijk gezegd direct weer zestig euro voor neerleggen.

Toen ik uit de tent kwam waar ik Modern Warfare heb gespeeld, besefte ik hoe erg ik dit heb gemist. Jammer dat het er op lijkt dat je de game niet kunt halen zonder dat je Infinite Warfare koopt, maar misschien bedenken ze zich daar bij Activision nog wel. »







Modern Warfare Remastered


Infinite Warfare



NUKETOWNBALL

Wat ook heel vet is, is dat ze de multiplayer map *Nuketown in real life* hebben nagemaakt en je daar op elkaar kunt schieten met paintball guns. Ik werd samen met andere journalisten uitgedaagd door een groepje YouTubers om het tegen ze op te nemen in een spannende pot. Het werd uiteindelijk een dikke slachtpartij, waarin de YouTubers op een gegeven moment hun basis niet meer uitdurfden, vanwege het gigantische pak slaag dat ze kregen. Ik schoot er zelfs eentje op z'n klauwen, die daardoor een blauw duimpje omhoog kreeg.

INFINITE WARFARE MP

Ik kreeg ook de kans om de multiplayer van de nieuwste Call of Duty: Infinite Warfare uitgebreid te spelen. Ondanks dat de singleplayer zich meer dan ooit in space afspeelt, blijft de multiplayer modus heel dicht bij wat we gewend zijn van Black Ops III.

Ik sprak Senior Producer Jack O'Hara die dat volmondig bevestigt; er is een nauwe samenwerking met Treyarch (de studio achter BO III) en er zijn een hoop features overgenomen uit de Call of Duty van vorig jaar. Het is ook te merken, want ondanks dat de maps wel een duidelijk space-thema hebben (op een andere planeet of in een ruimtestation), voelt de gameplay heel erg aan als Black Ops III, met hetzelfde systeem voor wallrunnen, sliden en boostjumps.

Een andere overeenkomst vinden we in een vernieuwd Specialists systeem, nu Combat Rigs genoemd. Hierdoor krijg je, net als in BO III, weer een special ability die je op moet laden door punten te scoren. Infinite Warfare voegt daar dan ook weer dingen aan toe, zo kun je nu per één van de zes Rigs kiezen tussen drie specials en krijg je nu ook de keuze tussen zogenaamde Traits, extra abilities die meer iets weg hebben van een extra perk, en van toepassing zijn op het type Rig waarmee je speelt. De gameplay is wel iets trager en lijkt zich door de vernieuwingen iets meer op de tactische keuzes in customization te richten.

Meer weten over Infinite Warfare? Ga dan naar www.pu.nl/codIW-preview









IN THE NAVY

Bij Activision houden ze heel erg van veteranen; ze stoppen jaarlijks veel geld in fondsen voor deze gasten en staan elk jaar ook effe stil bij alles wat die dudes hebben gedaan voor hun vaderland (VS natuurlijk). Maar ook soldaten of mariniers die nog in dienst zijn, worden met open armen ontvangen. Overal op XP lopen er mannen in uniform rond, en het heeft wel wat grappigs, zeker als je de gasten van de Navy tegen het lijf loopt, in hun typische pakjes.
Ik raakte aan de praat met zo'n gast, die me uitleg gaf over alle verschillende speldjes die hij op z'n jasje had en vertelde over z'n werk op een Destroyer slagschip. Later kreeg ik er wel spijt van, want hij volgde me overal op de voet en bleef maar tegen me aan lullen. Toen ie me op een gegeven moment aan iemand wilde introduceren als 'his friend from the Netherlands', ben ik snel weggelopen, terwijl ik iets mompelde over de wc. De foto is overigens van betere tijden, toen ik nog niet wist wat een stalkende creep deze vent was.

SNOOP EN WIZ

Toen de Championships waren afgerond, was het nog even tijd voor Activision om te laten zien hoeveel geld ze eigenlijk hebben. Want niemand minder dan Snoop Dogg en Wiz Khalifa



stonden na het toernooi op het podium om iedereen weg te, uhm, blowen, met een show die bol stond van de wiet. De mannen kwamen een uurtje pochen over de grote hoeveelheid joints die ze dagelijks wegtrekken en probeerden om drie uur 's middags een zaal vol blanke gamers mee te krijgen in een feestje. Wat natuurlijk niet lukte, want ten eerste kende driekwart de liedjes niet en ten tweede zat iedereen klem tussen de stoeltjes. Maar het blijft leuk om twee van die iconen effe aan het werk te zien. En dan bedoel ik niet op gênante wijze in-game afgemaakt worden, zoals in Battlefield 1 op de E3, want zo slim is Activision dan wel weer.

ZOMBIES IN SPACELAND

Infinity Ward is nu eindelijk ook gezwicht voor de Zombies. Waar de studio in Ghosts nog met het alternatieve Extinction op de proppen kwam en je waves van Aliens in de pan moest hakken, gaan ze nu vol overstag met Zombies in Spaceland.
Spaceland is een jaren '80 attractiepark dat te maken heeft met een zombie probleem en het is aan jou, alleen of met drie teamgenoten, om dat probleem op te lossen.
Normaliter is dit niet mijn meest favoriete modus, omdat ze meestal heel moeilijk doen met rare unlocks en vreemde onbegrijpelijke quests, zodat ik vrij snel afhaak, maar nu zat ik er bij mijn eerste speelsessie al snel in.
Het leuke aan deze modus is vooral de vibe, want het jaren '80 gevoel spat ervan af, door het hele park knallen typische eighties hits door de speakers en als klap op de vuurpijl word je gedurende de hele zombiejacht begeleid door de stem van David Hasselhoff, die om een of andere vage reden vastzit in het park en jou probeert te helpen, zodat ie je kan gebruiken om zelf ook te ontsnappen.
Behalve de heerlijke eighties vibe, kon ook de vrolijke, beetje zieke stijl van het park me flink bekoren. Overal flitste neonlicht en waren toffe attracties te zien, waar je zelfs in kunt stappen. Zo ging ik samen met een teamgenoot in een achtbaan zitten terwijl er een groep krankzinnige zombie-clowns op ons af stormden. Heerlijk ziek en grappig, en een mooie afsluiting van een supertoffe week(je). ✖



Zombies in Spaceland



EEN BLOCKBUSTER IN DE MAAK

SIX DAYS IN FALLUJAH



11 September 2001. Twee gekaapte vliegtuigen leggen New York in puin. De gevolgen van deze terroristische aanslag echoën tot op de dag van vandaag na in onze samenleving. In alles eigenlijk, behalve in games. Al scheelde het een paar jaar geleden niet veel...

Waar ik was, op 9/11? Ik weet het nog precies. Samen met een schoolvriendje had ik besloten om het laatste blokuur Latijn te skippen voor een stevige sessie Quake III Revolution. Dus wilden we rond kwart voor drie 's middags nét de PlayStation 2 aansluiten, toen het gebeurde. De torens. De vliegtuigen. Het inferno. En het onbeschrijfelijke gevoel dat je getuige was van een gebeurtenis die de wereld voorgoed zou veranderen.

As van het Kwaad

Na 11 september ging het snel. Het westen was woedend en zocht een zondebok. Die werd al snel gevonden in Osama bin Laden en zijn moslimfundamentalistische Al Qaida-beweging, alsmede de zogenaamde As van het Kwaad, oftewel alle landen die door de toenmalige Amerikaanse president Bush werden verdacht van (het meehelpen aan) terrorisme.

Een en ander resulteerde medio 2003 onder andere in de inval van Irak. Volgens de V.S. zou de schurkenstaat van dictator Saddam Hoessein namelijk massavernietigingswapens verbergen. Dat dit niet klopte en er meer en meer kritiek op het beleid van Amerika kwam (er werd zelfs gesuggereerd dat 9/11 in scène zou zijn gezet), daar wil ik het hier nu niet over hebben. Je leest per slot van rekening de Power Unlimited, niet het huisblad van de vereniging voor idioten met aluminium hoedjes.

Nee, waar het hier om gaat is de oorlog in Irak zelf, en dan met name de Tweede Slag om Fallujah die onder codenaam Operation Phantom Fury aan meer dan duizend mensen het leven kostte. Daarvan verscheen in 2009 namelijk bijna een game. Bijna...

Een wonderlijke tijd

Ik liep in die dagen stage bij de PU. Een wonderlijke tijd, waarin ik dagelijks probeerde om Wouter uit te dagen voor een potje PES (wat niet lukte), harder te boeren dan Maarten (wat soms lukte) én natuurlijk de site te vullen met het vetste gamenieuws (wat verrassend genoeg altijd lukte).











Titels die in die periode regelmatig de kolommen vulden, waren onder andere Resident Evil 5, Prototype en de reboot van Wolfenstein (die ik nog altijd beter vind dan The New Order), maar wat mij betreft stak daar één titel met kop en schouders bovenuit. Ik heb het dan over Six Days in Fallujah van ontwikkelaar Atomic Games, een shooter die, en ik citeer, *'zich afspeelt tijdens het grootste stadsoffensief van de laatste veertig jaar en Call of Duty voorbij moet streven qua realisme'*.

Okay, om dat laatste kun je achteraf misschien lachen, maar feit blijft dat de game er belachelijk beloftevol uitzag. Zo zou het spel, en ik citeer opnieuw, *'volzitten met morele dilemma's die een grondsoldaat in de Irakese hel voor z'n kiezen krijgt, en wordt het verhaal ondersteund door foto's, video's en dagboeken van soldaten die aan het conflict hebben deelgenomen'*.

Volgens Atomic Games zou Six Days in Fallujah vanwege het psychologische aspect en de voortdurende angst ook raakvlakken met survival-horror hebben, alsook 'volledig vernietigbare omgevingen á la Battlefield: Bad Company'. Damn, klinkt goed. Helemaal wanneer je de vette alpha-footage die op YouTube rondslingert er nog eens bijpakt.

SPEC OPS IN FALLUJAH?



In 2012 verscheen Spec Ops: The Line - op het eerste gezicht een extreem generieke shooter, maar bij nadere inspectie misschien wel het meest innovatieve wat het genre de afgelopen tien jaar heeft voortgebracht.

De game volgt een groepje soldaten tijdens een fictief conflict in Dubai, en hoe verder ze komen, hoe meer ze aan zichzelf, hun superieuren en de hele zin van oorlog beginnen te twijfelen. Zonder te spoilen, worden de verschrikkingen hen simpelweg teveel.

Nu wil ik niet zeggen dat ontwikkelaar Yager hun ideeën van Six Days in Fallujah hebben afgekeken ofzo, maar de gelijkenissen in het verhaal zijn opvallend. Wil je dus alsnog een psychologisch diepgaande shooter spelen? Geef Spec Ops: The Line dan zeker een kans.

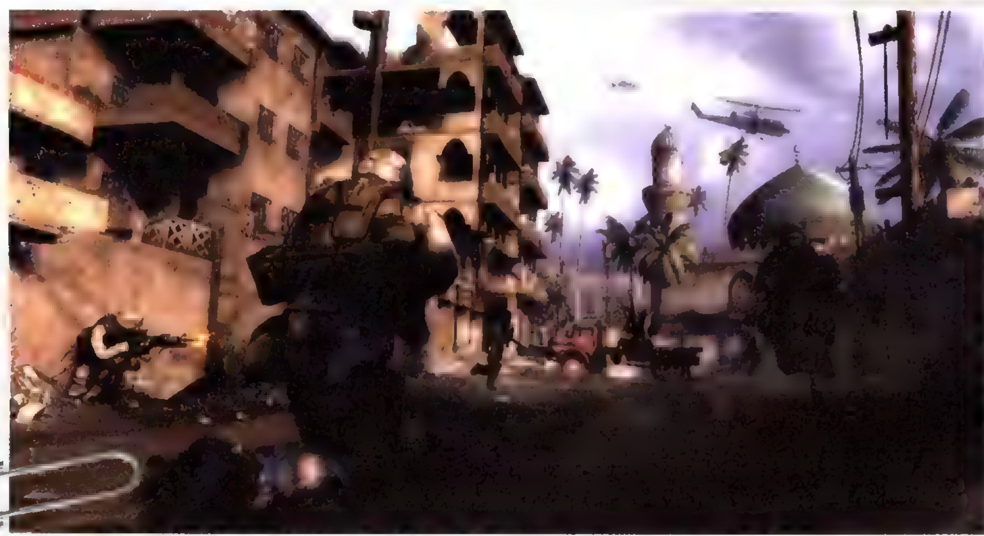
Bijzonder controversieel

Pikant is dat Atomic Games vóórdat men aan Six Days in Fallujah begon, in opdracht werkte voor het Amerikaanse leger. Aldaar ontwikkelde de studio een digitale trainingssimulator die soldaten moest voorbereiden op het echte werk. Toen de mannen vervolgens daadwerkelijk naar Irak moesten en terugkwamen, sméékten ze Atomic Games om hun ervaringen in gamevorm te gieten.

Voormalig studiohoofd Peter Tamte daarover: *"Ik heb veel militaire shooters gespeeld, maar op een of andere manier voelen ze na een tijdje nogal nep. Dankzij de fanatieke medewerking van de Amerikaanse mariniers is dat in Six Days in Fallujah niet het geval. Je beleeft alles zoals het écht gebeurd is!"*

Op het project zaten liefst zeventig man, waaronder dus soldaten die de oorlog van dichtbij hadden meegemaakt. En met Konami was ook snel een uitgever gevonden. Yep, Six Days in Fallujah leek een blockbuster in de maak. Wat kon er fout gaan?

Welnu, van alles. De hele setup van de game was, net als de inval van Irak zelf, namelijk vanaf het begin al bijzonder controversieel. Want Barack Obama had een paar maanden daarvoor dan wel Bush vervangen als president, de verschrikkingen van de oorlog lagen bij menigeen nog vers in het geheugen. Het laatste waar men zin in had was een wond die opnieuw opengereten werd. *'De gebeurtenissen in Irak waren vreselijk en moeten niet getrivialiseerd worden in een computerspel'*, aldus het Britse Stop the War Coalition. *'Daarbij, stel je voor dat fanatieke Moslimjongeren erdoor getriggerd worden om wraak te nemen!'*, zo voegden anderen daaraan toe. Dat daar uiteindelijk geen game voor nodig was, weten we anno 2016 helaas maar al te goed.



Geen kont opgeschoten

En zo kon het dat, nog geen drie weken na de aankondiging, Konami alweer van Six Days in Fallujah afzag. Atomic Games zat zodoende met een veelbelovende, half afgemaakte videogame maar zonder uitgever. De studio ging daar in allerijl naar op zoek, maar aan het eind van 2009 had men nog altijd geen partner gevonden. In 2010 ook niet, trouwens. Net als in de jaren daarna. Vandaag de dag is Six Day in Fallujah officieel nog steeds niet gecancelled, maar de kans dat we het spel ooit in een of andere vorm onder de knoppen krijgen, wordt met de dag kleiner.

Dus is er, ruim vijftien jaar na 9/11, nog steeds geen videogame gebaseerd op de aanslagen of de nasleep ervan. Okay, in het obscure 'America's 10 Most Wanted' van Black Ops Entertainment ga je achter Osama bin Laden aan, maar dat spel stond een tijdje geleden behoorlijk hoog in mijn artikel over De Slechtste Games Ooit ®.

Al met al zijn we met de komst van IS en het aanstaande presidentschap van Donald Trump dus eigenlijk geen kont opgeschoten. Integendeel... ✖

COMPETITIEVE FIGHTINGGAMES

RETURN OF THE ESPORTS KING!

In de allereerste PUretro (april 2013) dook Samuel in de geschiedenis van de fighting-games; een genre dat dankzij de populariteit van spellen als Street Fighter IV net weer hot begon te worden. Ruim drie jaar later veroveren fighters ook de wereld van de eSports.

Wie aan eSports denkt, denkt aan real-time strategy (en dus ook MOBA) games als StarCraft II of League of Legends, of first-person shooters als Counter-Strike: Global Offensive en Halo 5: Guardians. Maar als er één genre aan de wieg van eSports (en misschien wel competitief gaming in 't algemeen) heeft gestaan, is het de fighter. Multiplayer bestaat bijna net zo lang als videogames zelf, maar het waren games als Street Fighter II en Mortal Kombat die het competitieve vuur bij gamers aanwakkerden en zelfs op competitie gerichte subculturen wisten te creëren. Desondanks zijn het toch de eerstgenoemde genres die eSports nog steeds domineren, al wordt dankzij het internet (YouTube, Twitch, online fora) en de loyaliteit en passie van de fightinggame communities, de populariteitskloof tussen fighters en andere eSport genres langzaam kleiner.

EVO 2016

De groeiende populariteit van fighters in de eSports scene was deze zomer vooral te zien aan de omvang van de Evolution Championship Series (EVO) in Las Vegas. Meer dan 14.000 mensen deden aan EVO 2016 mee, waarvan alleen al meer dan 5000 aan Street Fighter V, waar ruim $100.000 aan prijzengeld mee te verdienen was.

Nou zijn dit cijfers die in het niet vallen bij veel evenementen die voor andere eSports genres georganiseerd worden, maar kijkend naar de afgelopen jaren bewijst het wel dat competitieve fightinggames (weer) aan populariteit winnen. En niet zo'n beetje ook.

PUURHEID

Waarom beginnen competitive fighters weer langzaam mainstream te worden? Goede fightinggames zijn er immers altijd al geweest, en eerlijk is eerlijk: in essentie zijn ze niet veel veranderd. Zo kan iemand die in 2002 Guilty Gear X2 speelde, nu zonder problemen Guilty Gear Xrd oppakken. Maar dat is juist een van de redenen waarom het genre weer in aanzien groeit. Waar andere genres het vaak moeten hebben van item/level-gimmicks om de levensduur, mechanics en progressie van een game interessant te houden, is de kwaliteit van een competitieve fighter namelijk púúr gebaseerd op hoe het de skills van de spelers tot uiting laat komen. Personages (ieder met een focus op een specifieke speelstijl) staan daarbij op de voorgrond, en zaken als leveldesign en voorwerpen zitten daarbij zelden of nooit in de weg; elke vorm van willekeur is geminimaliseerd.

Fightinggames zijn daarom de meest pure vorm van competitief gaming. Heb je verloren? Dan was dat toch écht helemaal je eigen schuld.

HITBOXES

Vergelijk die puurheid eens met een franchise zoals Call of Duty, waar jouw rank bepaalt welke middelen en perks je tot je beschikking krijgt, en je zult meteen snappen waarom steeds meer competitieve gamers de sprong naar fighters maken. Natuurlijk heb je ook echte skills nodig om goed te worden in Call of Duty (er is hier geen haat, medegamers!) maar goed worden in fightinggames? Pffft, dan heb je echt álles nodig wat met competitief gaming geassocieerd wordt. Je moet nét zo tactisch kunnen denken als bij het spelen van een RTS en net zo fysiek bekwaam zijn als bij een FPS, maar je moet tegelijkertijd ook de hitboxes van je eigen personage in de gaten houden, de afstand en snelheden van je aanvallen voorspellen, de beschikbare ruimte optimaal gebruiken, je vijand altijd één stap voorblijven, je strategieën binnen luttele seconden kunnen omgooien, en nog veel, veel meer.

Ja, competitieve fightinggames zijn het bloed, zweet en tranen van de videogames; het schaken van de virtuele wereld. Daarom verwelkom ik de groei van de fightinggame community, en hoop ik dat jij er ook deel van gaat uitmaken. Train je met me mee?





TRAIN JE MEE VOOR EVO 2017?

STREET FIGHTER V

Wat is het? De meest populaire vechtgame van dit moment. Het laatste deel in de franchise wist het genre zo goed als in z'n eentje opnieuw op de kaart te zetten.

Leuk voor de lol? Zeker weten. Ondanks de ongelooflijke diepgang is de game redelijk makkelijk op te pakken. De flitsende special moves zijn niet al te moeilijk uit te voeren en de vele kleurrijke personages zullen iedereen aanspreken.



Waard om competitief te spelen? Zonder twijfel. De game krijgt veel support van Capcom, wordt constant gebalanceerd, krijgt steeds meer content en heeft een gigantische userbase. Dit zal nog jaren gespeeld worden. Jump in!

SUPER SMASH BROS. FOR WII U / MELEE

Wat is het? Een unieke vechtgame die zich niet focust op het leegmaken van health bars, maar op 't uit het veld rammen van de tegenstander. Draait vooral om beweging en platforming.

Leuk voor de lol? Op casual gebied is het de leukste fighter om te spelen. Het bevat de simpelste gameplay en besturing, en kan zelfs in een partygame voor acht man worden veranderd. Iedereen kan dit spelen. Items aan, yo!



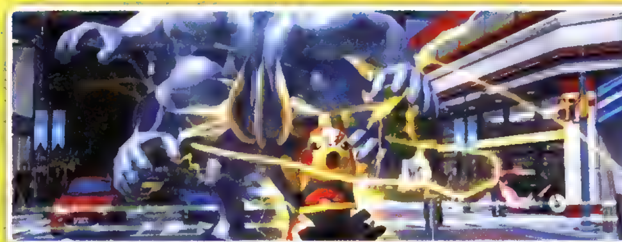
Waard om competitief te spelen? Jazeker. Althans, Smash Melee niet echt meer, simpelweg omdat het Wii's en CRT-tv's nodig heeft, maar Smash Wii U is groots, goed gebalanceerd én wordt qua hoeveelheid serieuze spelers slechts overschaduwd door Street Fighter.

POKKÉN TOURNAMENT

Wat is het? Een bizarre maar toffe Pokémon vechtgame die het ene moment als een 2D Tekken kloon wegspeelt, en het andere moment een unieke 3D fighter is.

Leuk voor de lol? Het wint het niet van Super Smash Bros. als het om pure fun gaat, maar als competitieve interpretatie van hoe Pokémon battles zouden kunnen zijn, is het te gek. Ook bevat het Pikachu in een Lucha Libra outfit. Winning.

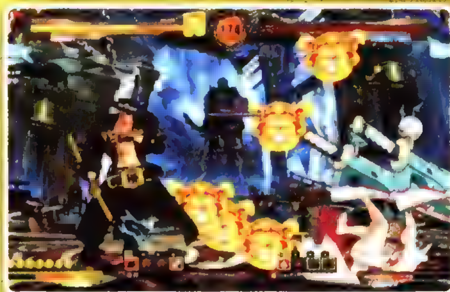
Waard om competitief te spelen? Enigszins. Het heeft een vrij loyale schare fans, maar is te apart om nieuwe gamers aan te trekken én is er alleen voor de Wii U. Kleine kans dat dit over drie jaar nog gespeeld wordt, helaas.



GUILTY GEAR XRD: REVELATOR

Wat is het? Het hyperactieve bastaardkind van Street Fighter, Dragon Ball Z en Metallica. Fuck yeah!

Leuk voor de lol? Het heeft de beste tutorial van het hele genre en is audiovisueel de meest spectaculaire fighter van het afgelopen decennium. Is verder wel iets te snel en te technisch voor de meer casual speler, lijkt mij.



Waard om competitief te spelen? Ja. Maar alleen als je al een tijdje competitive fightinggames speelt en een nieuwe uitdaging nodig hebt. Ik bedoel maar: drie soorten Roman Cancels!? Shit, man.

MORTAL KOMBAT XL

Wat is het? Street Fighter, maar met nadruk op gore finishing moves en een Hollywood-waardige singleplayer modus. En een block-knop.

Leuk voor de lol? Yep, én ook leuk voor de eenzame speler. Op het gebied van singleplayer content wint niemand het van Mortal Kombat XL.



Waard om competitief te spelen? Ja. Sinds 2011 is de franchise zich minder gaan focussen op gimmicks en meer op strakke 2D gameplay, waardoor het een kwaliteit heeft weten te bereiken die in de buurt komt van Street Fighter. In de buurt...

EN DIT WAS ER OOK NOG

Tekken 7: Fated Retribution: Dit nieuwste deel in de populaire reeks bevat alle kwaliteiten van de vorige games (de defensieve, geaarde gameplay, en combo's waarmee je de vijand kunt 'hooghouden') maar ook enkele nieuwe mechanics die een meer aanvallende speelstijl aanmoedigen. Is helaas alleen speelbaar in arcades; komt volgend jaar pas uit voor consoles.



Killer Instinct: Erg toffe, snelle Street Fighter kloon, met nadruk op lange doch simpele combo's. Uniek zijn de levensmeters, die bij een nieuwe ronde niet automatisch bijgevuld worden. Heeft een relatief kleine, maar loyale fanbase.



Ultimate Marvel vs. Capcom 3: Deze ultieme fighter voor de comic fan is ook de meest chaotische, met 3 vs. 3 gameplay en beeldvullende combo's en supers. Wolverine vs. Mike Haggar!? Ja, graag. Krijgt helaas geen support meer van de ontwikkelaars sinds Marvel opgekocht is door Disney. ✖



LAAT HET NAJAAR MAAR KOMEN!

Het najaar staat traditioneel garant voor een shitload aan grote releases. En omdat je je euro's maar één keer kan uitgeven, heeft JJ de PU-redacteuren gevraagd voor welke titels en hardware zij gaan. Wie weet maakt dat jouw keuze(s) net effe makkelijker...

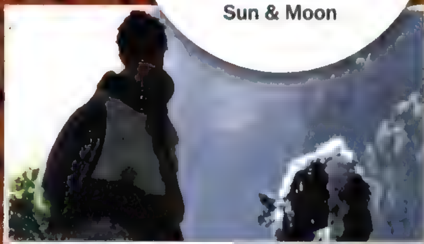
Hoewel publishers gelukkig steeds meer inzien dat je niet alle topreleases in een tijdbestek van drie maanden moet proppen, is het najaar nog steeds hét moment om groot uit te pakken. En dat is ergens ook wel logisch; in het najaar kun je immers niet alleen games kopen, maar ook nog eens krijgen!
Het komend najaar ziet er weer veelbelovend uit met games als Mafia III, Dishonored 2, Call of Duty: Infinite Warfare, Watch Dogs 2, Battlefield 1, FIFA 17, Scalebound, Gears of War 4, The Last Guardian, Pokémon Sun & Moon, Titanfall 2 en de start van het VR-tijdperk. En dan staan ook nog eens de Xbox One S, PlayStation Neo en de NX voor de deur. Wie weet dat je daar ook wat geld voor achter de hand wil houden. What to do? Zoveel keuzes...
Het leek me daarom handig om de voorkeuren van alle PU-redacteuren eens op een rijtje te zetten. Als PU-lezer ken je immers hun smaak en voorkeuren én ze hebben de najaarsgames vaak al kunnen spelen. Wie weet dat die koppeling jou helpt om de keuze straks in de winkel wat te vergemakkelijken.

MUST HAVES

1. Dishonored 2
2. The Last Guardian
3. Mafia III
4. Watch Dogs 2
5. Gears of War 4



1. The Last Guardian
2. Final Fantasy XV
3. South Park: The Fractured But Whole
4. Paper Mario: Color Splash
5. Pokémon Sun & Moon

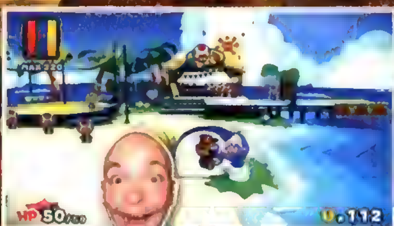


1. Final Fantasy XV
2. The Last Guardian
3. Mafia III
4. Gears of War 4
5. GT Sport



1. Dead Rising 4
2. Dishonored 2
3. Mafia III
4. Battlefield 1
5. PES 2017





1. Paper Mario: Color Splash
2. Pokémon Sun & Moon
3. Gwent: The Witcher Card Game
4. Final Fantasy XV
5. South Park: The Fractured but Whole



1. Civilization 6
2. Dishonored 2
3. Final Fantasy XV
4. The Last Guardian
5. Dead Rising 4

1. Battlefield 1
2. Planet Coaster
3. FIFA 17
4. RIGS
5. Titanfall 2

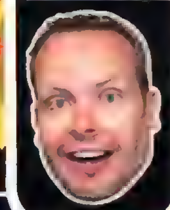


1. Mafia III
2. Destiny: Rise of Iron
3. Dead Rising 4
4. South Park: The Fractured But Whole
5. XCOM 2 (consoles)





1. For Honor
2. Mafia III
3. Dishonored 2
4. Call of Duty: Infinite Warfare
5. FIFA 17



WELKE NAJAARRELEASES GAAN TEGENVALLEN?

Jan: Dead Rising 4. Ik heb het idee dat het 'grapje' een beetje uitgewerkt is.
Jurjen: Recore. Ik heb het een stukje gespeeld en voelde er vrijwel niets bij. Terwijl de trailers zo hoopgevend waren. Inafune lijkt de weg kwijt.
Samuel: Watch Dogs 2. Ik geloof niet dat Ubisoft geleerd heeft van hun fouten; de luchtigere toon van dit vervolg is niet genoeg om mij te overtuigen.
Florian: Recore. Gespeeld op E3 en Gamescom en niet onder de indruk. Kinderachtig en 0,0 emotie met de robot-beesten die je tot leven kunt wekken.
Tjeerd: Steep. Het concept is tof, maar van wat ik er tot nu toe van gezien heb, is de uitwerking jammerlijk kut.
JJ: Overgrote deel VR-games. Men benut momenteel nog geen kwart van wat je kunt met VR. Veel gimmick gameplay.
Graddus: The Last Guardian. Die shit is al driehonderd jaar in ontwikkeling. Daarnaast was Shadow of the Colossus stiekem gewoon een laggy snoozefest.
Wouter: The Last Guardian. Na bijna een decennium van verwachtingen opbouwen kan dit nooit zo vet worden als iedereen in z'n hoofd heeft.
Nino: Het totale aanbod vind ik mager.


Recore

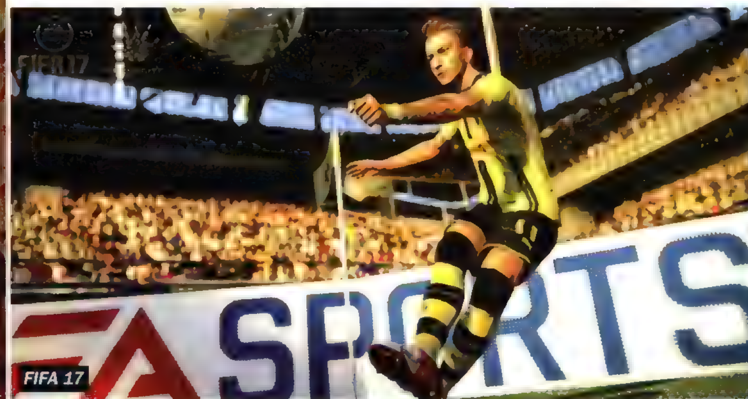
MULTIPLAYER GAME VAN DIT NAJAAR

Jan: Battlefield 1
Jurjen: Hearthstone
Samuel: Gears of War 4 of King of Fighters
Florian: Forza Horizon 3
Graddus: PES 2017
Wouter: Destiny: Rise of Iron
Nino: Geen
Tjeerd: Battlefield 1
JJ: FIFA 17


Forza Horizon 3

WELKE GAME GAAT DIT NAJAAR HET BEST VERKOPEN?

Jan: Call of Duty: Infinite Warfare of FIFA 17
Jurjen: Pokemon Sun & Moon
Samuel: Pokémon Sun & Moon
Florian: Call of Duty: Infinite Warfare of FIFA 17
Graddus: Call of Duty: Infinite Warfare
Wouter: Battlefield 1
Nino: GTA V
Tjeerd: Battlefield 1
JJ: FIFA 17



FIFA 17

WAT GA JE KOPEN?





NINO | IS DE CLICKERKONING

OM JE VINGERS BIJ AF TE KLIKKEN

CLICKER GAMES

Je hebt saaie genres, je hebt geweldige genres en je hebt clickers. Volgens Wouter een belediging voor games en volgens Nino de ultieme culminatie van het medium. Tijd voor een update.

Hey hallo, daar ben ik weer, de Clickerkoning. Heb je me gemist? Weet je nog dat ik ongeveer een jaartje geleden twee prachtige pagina's volschreef over clickers, beter bekend als de Beste Games Ooit? Nee? Een kleine opfriscursus dan.

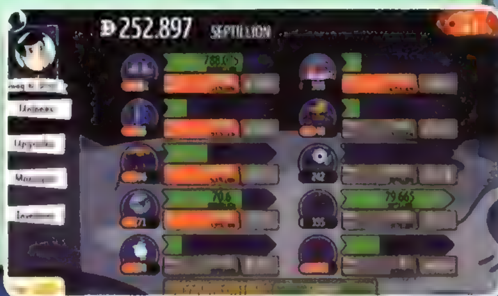
Clicker games (of idle games) zijn spellen waarin je op shit klikt om getallen groter te maken. Een goed voorbeeld is Egg, Inc. In deze game druk je op een knopje om een kip te maken, die kip levert je geld op en als je genoeg kippen hebt gemaakt, kan je grotere schuren en andere upgrades kopen waardoor je sneller meer kippen kan maken en meer geld binnenharkt.

Meestal krijg je binnen no-time upgrades die ervoor zorgen dat je niet meer handmatig hoeft te klikken en dan kan het grote genieten beginnen. Als je onbekend bent met het genre zijn Time Clickers, Cookie Clicker en AdVenture Capitalist de grote aanraders. Allemaal gratis, trouwens!

Zoals het een goed, innoverend genre betaamt, staan ook clickers niet stil. Vorig jaar rond deze tijd besprak ik een aantal krenten uit de pap, maar de afgelopen maanden zijn er een paar nieuwe gedroogde druiven bijgekomen die zeker je aandacht verdienen.

ADVENTURE CAPITALIST | PS4

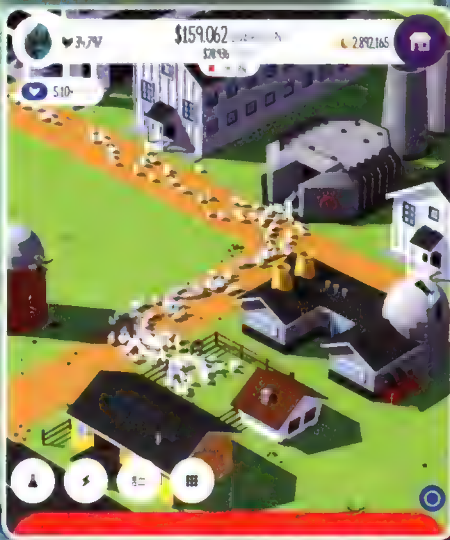
AdVenture Capitalist, een van de populairste idle games ooit, is eindelijk beschikbaar voor console. Vooralsnog staat ie alleen in de Amerikaanse PlayStation Store, maar hij is gratis en een Amerikaans PSN account ook, dus waar wacht je op? Thank me later.



EGG, INC. | IOS / ANDROID

Pak nu je telefoon en begin Egg, Inc. te downloaden, want dit is genieten geblazen. Mooie graphics, originele insteek (je moet eieren genereren door kippen te spawnen) en het klikt heerlijk weg.

Mensen met meer vrije tijd dan ik beweren dat de end-game niet zo goed is uitgewerkt en vooral is toegespitst op in-app purchases, maar zo ver ben ik nog niet en ik vermaak me tot nu toe uitstekend.

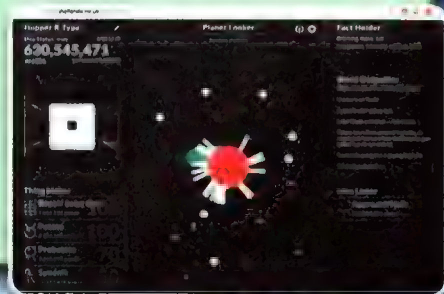


SPACE PLAN | WEB

De mensen die je vertellen dat Space Plan de shit is en dat je 'm zo snel mogelijk moet gaan checken, zijn vermoedelijk niet op de hoogte van wat er in dit genre allemaal voor prachtigs te spelen valt, want deze game is niet meer dan een leuke introductie.

Space Plan is een prima stukje clickgenot en het verhaal er omheen is leuk uitgewerkt, maar het probleem met deze game is dat je er te veel voor moet lezen. Idealiter is een clicker zó low impact dat je 'm lekker op de achtergrond laat draaien terwijl je een andere game (bij voorkeur een andere clicker) speelt, maar Space Plan verwacht dat je leest en oplet.

Er zit ook een eind aan, wat natuurlijk helemaal tegen alle principes van het genre ingaat.



ADVENTURE COMMUNIST | PC

De makers van het fantastische AdVenture Capitalist zijn (bijna) terug met het veelbelovende AdVenture Communist. Momenteel gratis speelbaar via Steam Early Access en het biedt nu al meer afwisseling dan het eerste deel. Waar je in Capitalist alleen maar wat winkeltjes hebt, moet je hier resources managen en craften. Hij is nog wat buggy en de tutorial kan beter, maar ik heb er alle vertrouwen in dat ontwikkelaar Hyper Hippo hier wat moois van weet te maken. ✖



TOP TIEN

TEGELWIJSHEDEN IN VIDEOGAMES

Iedereen kent ze: van die kitscherige toilettegeltjes met spreuken als 'De morgenstond heeft goud in de mond' en 'Waar een wil is, is een weg'. Maar welke wijze levenslessen hebben videogames ons eigenlijk geleerd? Graddus hangt tien tegeltjes op.



10 Oost west, thuis best

'Een eigen huis, een plek onder de zon', zong een groot singer songwriter ooit en hij had gelijk. Waar zou je in GTA en Fallout immers zijn zonder je nederige stulpje om te chillen, saven en recupereren? In real-life is zo'n huisje ook wel chill, trouwens (helemaal als je ouders ervoor betalen hé, baklap! - Ed).

9 Wie het kleine niet eert, is het grote niet weerd

Wij gamers zijn altijd op zoek naar sneller, groter en vooral méér. Vergeet echter niet dat het juist de details zijn die het verschil maken. De kleine dingen, voor de gewone mens niet zichtbaar, maar voor de fijnproever hét verschil tussen top of flop. Bedenk maar eens hoe kut Mario Kart zou zijn zonder de stick-wiggle...

8 De eerste klap is een daalder waard

Toen ik laatst Street Fighter V tegen Samuel speelde, deelde hij de eerste klap uit. De tweede en de derde ook, trouwens. En de vierde... uhm okay, slecht voorbeeld. Maar stel nou dat ik hém die eerste knal had verkocht, dan had ik een goede kans gehad om te winnen... Een échte klap waarvan hij in coma geraakt was, bedoel ik.

7 Wat de boer niet kent, vreet hij niet

De meeste mensen zijn gewoontedieren. Bestellen hun hele leven biefstuk medium rare, bang als ze zijn om een keer uit hun comfortzone te stappen. Gelukkig weten de meeste gamers wel beter. Wij smullen van nieuwe technologie als de Oculus Rift, experimentele IP's als No Man's Sky en kunstzinnige ervaringen als Ori and the Blind Forest. Mjam.

6 Wie A zegt moet ook B zeggen

Weet je wat vandaag de dag het grootste probleem is? Mensen maken niet meer af waar ze aan beginnen. Huwelijken, goede voornemens en zelfs videogames: er wordt effe aan gevoeld, effe aan geroken om het vervolgens weer terzijde te schuiven. En da's niet goed. Karakter kweek je namelijk pas wanneer je ook B zegt!

5 Haastige spoed is zelden goed

Natuurlijk, in racegames wil je de snelste zijn. Maar over het algemeen is haastige spoed beslist niet goed. In FIFA bijvoorbeeld, word je dan simpel weggecounterd. En wat dacht je van Dark Souls, waarin rushen zo ongeveer het domste is wat je kunt doen? Daarnaast: wil je écht van iets genieten, dan neem je er de tijd voor, jij one-minute-man...

4 Al draagt een aap een gouden ring, het is en blijft een lelijk ding

We leven in het Hollywoodtijdperk waarin vorm boven inhoud gaat. Ontwikkelaars proberen al hun kruit in een trailer van dertig seconden te stoppen, zodat zelfs Homefront: The Revolution een vette game lijkt. Trap er niet in! Wapen je tegen de hype, en besef dat een aap een aap blijft, hoeveel ringen hij ook draagt.

3 Nood breekt wet

Laat je niks wijsmaken door Tjeerd: op de redactie ben ík nog altijd koning FIFA. Toch, mede doordat ik meer en meer PES speel en *vooruit* ook omdat Tjeerd een ietsiepietsie beter is geworden, heb ik het soms onnodig lastig. En wat doe je dan? Trollen als een malle en alle vieze trucjes uit de kast halen natuurlijk, zodat baardmans niet in z'n spel komt. Nood breekt wet!

2 Wie het laatst lacht, lacht het best

Verliezen doen we allemaal wel eens. Soms meerdere keren achter elkaar. En ja, van tijd tot tijd worden we zelfs vernederd... Maar hé: een echte gamer geeft nooit op. Een echte gamer weet dat de aanhouder wint. Een echte gamer weet dat wie het laatst lacht, dat het best doet. Muhahahahahahaha!

1 Een dag niet gegamed, is een dag niet geleefd

Tja, die spreekt voor zich, toch...?

OPNIEUW GECHECKT!

FINAL FANTASY XIV

Exact zes jaar geleden kwam Final Fantasy XIV uit en het was een regelrechte clusterfuck. Florian dook deze maand opnieuw in de MMO om te checken of de game nu wél de moeite waard is om je sociale leven voor in te ruilen.

Final Fantasy XIV kwam september 2010 uit en al snel bleek dat Square er een zooitje van had gemaakt. Er zat totaal geen structuur in de MMO, veel te weinig content, een slap verhaal, een verouderde engine en meer van dat soort ongein.

De spelers waren massaal teleurgesteld en de MMO werd met de grond gelijk gemaakt. Square Enix ging vervolgens met de billen bloot en gaf toe dat het inderdaad een grote flop was. Uiteindelijk werd het betaalmodel geschrapt en de game uit de schappen gehaald. Het maakte van FF XIV de grootste Final Fantasy fuck-up ooit!

A REALM REBORN

De gamers die FF XIV al hadden gekocht, mochten gratis doorspelen, terwijl Square achter de schermen de bezem door het team haalde. Het zal toen effe niet zo gezellig zijn geweest bij Square op kantoor, want zo'n beetje alle verantwoordelijken voor FF XIV werden van het project gehaald. De man die het uiteindelijk allemaal moest gaan oplossen was Naoki Yoshida, de man achter de Dragon Quest games.

Het leek een vrijwel onmogelijke opgave om van de stinkende drol die FF XIV was, niet alleen een heerlijk ruikende MMO te maken, maar ook nog eens alle teleurgestelde fans terug te winnen. Toch is het Yoshida-san op wonderbaarlijke wijze gelukt. Eind augustus 2013 werd de game opnieuw gereleased als Final Fantasy XIV: A Realm Reborn en sindsdien is het spel zóveel beter geworden, dat je het eigenlijk een totaal andere game mag noemen.

Naoki Yoshida heeft vanaf het begin begrepen dat gamers die zaten te wachten op een Final Fantasy MMO ook exact dát wilden: een Final Fantasy game in een MMO-jasje. Daarom speelt het verhaal nu, net als in een 'normale' FF-game, een belangrijke rol en kan het zich meten met de betere Final Fantasy verhalen. De presentatie ervan is nog steeds wat langdradig, maar hierdoor komen er wel gedurende de gehele game nieuwe details vrij. Zelfs in je end-game ben je nog steeds bezig met het verhaal en dat maakt FF XIV uniek.

> **"Ik kan wel zeggen dat FF XIV me opnieuw in de houdgreep heeft genomen."**

TOFFE COMMUNITY

Het meeslepende verhaal kun je zeker in het begin goed in je eentje beleven. In de eerste vijftien levels ben je sterk genoeg om vijanden in je eentje te verslaan en dat geeft je de nodige ervaring met de game en inzicht in de skills van je character. Daarna unlock je de dungeons waar je de echte brute items, wapens en armor kunt vinden, en vanaf dat punt zal je moeten samenwerken om de vijanden te verslaan.

Ik moet bekennen dat ik altijd een beetje huiverig ben om voor het eerst contact te maken met andere spelers en voor het eerst samen te werken in relatief nieuwe gameplay, maar in FF XIV heb ik dat gevoel nooit gehad. De community is namelijk zo ontzettend vriendelijk en geduldig dat het bijna onwerkelijk is.

Nog nooit heb ik me zo welkom gevoeld in een online wereld waar het overgrote deel van de spelers al veel meer ervaring en kennis over de



Final Fantasy XIV (2010)



Final Fantasy XIV (2010)



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn: (2013)





Final Fantasy XIV: A Realm Reborn: (2013)



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn: (2013)

game heeft dan ik. Ik ben meerdere spelers tegengekomen die al honderden uren in de game hebben gestopt en rondlopen met de vetste armor en wapens, maar zonder problemen een paar minuutjes vrijmaken om je het een en ander uit te leggen, of tips te geven.
Zo stond ik als level 16 in m'n eentje op een monster in te hakken dat zeker mijn kop eraf had gerukt als er niet een paar toevallig langslopende pro spelers zomaar bij me kwamen staan om me te healen en vol te gooien met defence en attack boosters. Het was een epische battle van ruim twintig minuten en op het eind stonden er tientallen andere spelers om me heen mee te kijken en te juichen toen ik het beest eindelijk versloeg. Ze hebben er verder geen kloot aan, ze willen je gewoon helpen. Hartverwarmende shit.
Het is alsof de passie die Noaki Yoshida en zijn team in de game stoppen, is overgeslagen op de spelers. Vooral de hardcore spelers hebben de game zien groeien van totale bagger tot de fantastische MMO die het nu is en dat zijn nu net de spelers die de toon zetten. Daarnaast helpt het dat Yoshida-san luistert naar de fans en ook nog eens een berg aan content toevoegt.

MEGA PROPORTIES

Toen A Realm Reborn in 2013 uitkwam, was het al een MMO van epische proporties. Je kon er gemakkelijk honderden uren in stoppen om alles vrij te spelen, maar door de toevoeging van updates en uitbreidingen is het FF XIV universum enorm gegroeid. De laatste uitbreiding, Heavensward, heeft misschien wel net zoveel content als de basisgame en kun je alleen bereiken als je alle quests in A Realm Reborn hebt gedaan. Je zal waarschijnlijk nooit alle content te zien krijgen, maar je gaat het verdomme wel proberen!
FF XIV is namelijk mega verslavend. Meer dan ooit voelde ik me als een junk die elke keer als ik level-up ging of een nieuw wapen kreeg, een shot toegediend kreeg, en al na een paar dagen spelen kon ik me maar moeilijk ergens anders op concentreren. Het helpt daarbij ook dat alle jobs of classes beschikbaar zijn met één character en je dus al heel snel een band krijgt met jouw eigen creatie.

AFKICKEN

Je wil deel uitmaken van de community, je wil stijgen in rang, je droomt over dat monster dat je niet kon verslaan, je fantaseert over dat ultieme wapen en hoeveel kont je daar mee kunt schoppen, je wordt na een nacht spelen ergens in de middag wakker met nieuwe ideeën over de aanpak van bepaalde quests en ga zo maar door.
Ik kan wel zeggen dat FF XIV me opnieuw in de houdgreep heeft genomen en ik echt moet gaan afkicken omdat ik anders geen tijd meer heb om al die andere games te spelen. Holy shit, wat zou ik me anders volledig verliezen in deze MMO.

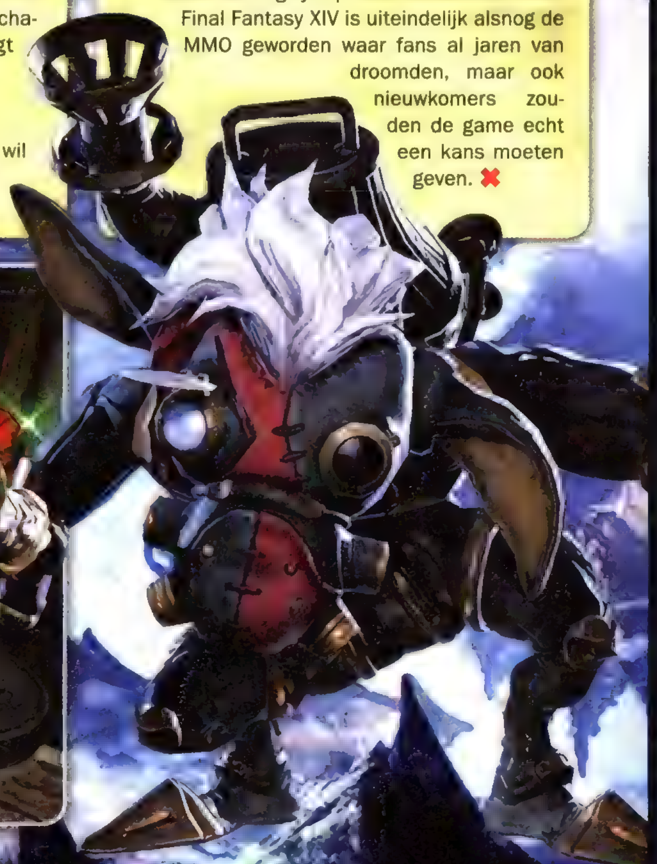
BALLEN GETOOND

Square Enix stond ooit vreselijk voor lul met FF XIV. Ze hadden ervoor kunnen kiezen om de hele blamage te schrappen en achter zich te laten, maar in plaats daarvan hebben Square en vooral Noaki Yoshida en zijn team ballen getoond door niet alleen toe te geven dat het een ramp was, maar gelijk alles op alles te zetten om er toch nog een succes van te maken.
Dat dat gelukt is, lijdt geen enkele twijfel; een betere MMO ga je op de console niet vinden. Final Fantasy XIV is uiteindelijk alsnog de MMO geworden waar fans al jaren van droomden, maar ook nieuwkomers zouden de game echt een kans moeten geven. ✖

"Het is alsof de passie die Noaki Yoshida en zijn team in de game stoppen, is overgeslagen op de spelers."



Final Fantasy XIV: Heavensward (2015)

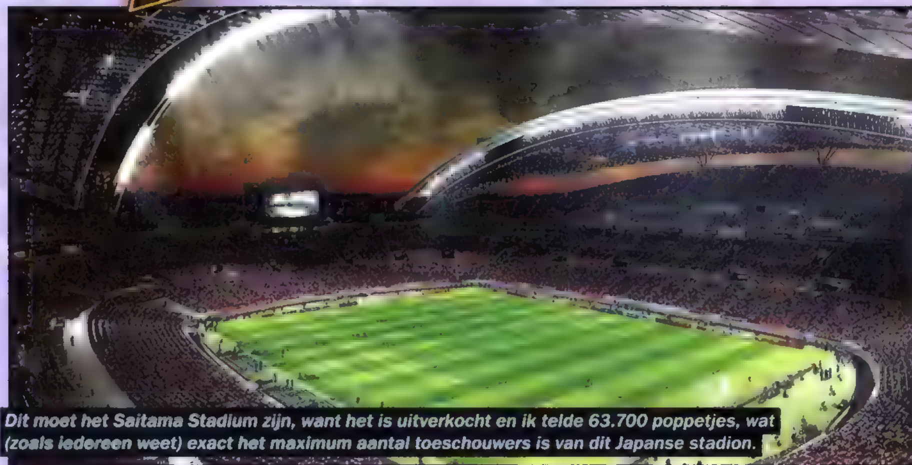



PRO EVOLUTION
REVIEWS
XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3 | PC | REVIEW
Fly Emirates
Fly Emirates

SOCCER 2017

GOLD AWARD

Nu Nederland niet eens meer van Andorra kan winnen en Ajax z'n hoop op Heiko Westermann gevestigd heeft, moet Graddus z'n voetbalkicks ergens anders vandaan halen. Uit Pro Evolution Soccer 2017, bijvoorbeeld. Klaar voor de aftrap? GO!



Dit moet het Saitama Stadium zijn, want het is uitverkocht en ik telde 63.700 poppetjes, wat (zoals iedereen weet) exact het maximum aantal toeschouwers is van dit Japanse stadion.

Laatst hoorde ik Ruud Gullit zowaar iets zinnigs over voetbal zeggen. De man, die als Feyenoord-coach ooit een speler uit de selectie zette 'omdat hij verkeerd uit zijn ogen keek' en ook als analist louter flauwekul verkondigt, had het over de manier waarop het Nederlandse voetbal er weer bovenop kan komen: "dat moet vanaf de onderkant, de basis. Vergelijk het met een huis: dat kan nog zo'n mooi, stevig dak hebben, als de fundering verrot is, stort het op een gegeven moment onverbiddelijk in elkaar."

Wijze woorden

Wijze woorden, die grappig genoeg ook prima op PES kunnen slaan. Een paar jaar geleden besloot Konami immers het fundament onder hun footie vandaan te schoppen en maakte de oude engine plaats voor de nieuwe Fox-krachtbron. Nu, drie delen later, zijn de Japanners bijna klaar. Of, om met Ruuds woorden te spreken: ze zijn aanbeland bij het dak. Maar heeft het een zonnig terras, of wil er nog geen duif op schijten?

Om daarachter te komen, moeten we het eerst over de zwakste plek van PES 2016 hebben: de keepers. Man, man, man, wat waren die slecht. En wat heb ik gevloekt wanneer er weer eens een houdbare bal onder hun met groene zeep ingesmeerde lichaam doorglipte... Op een gegeven moment werd het zelfs zó frustrerend, dat ik die koekenbakkers allemaal maar een Jeroen Verhoeven-postuur gaf zodat er af en toe nog wat tegen hun bolle reet werd aangeschoten. Niet ideaal, nee.

Gelukkig is die ellende over. Niet dat elke keeper in PES 2017 ineens de reflexen van David de Gea heeft ofzo, maar als je met je ogen knijpt, doen ze in ieder geval niet onder voor Kenneth Vermeer. Z'n broer.

> **"Fuck man, dit is misschien wel de beste PES sinds PES 5!"**

TJEERD EN DE TWEELING



In de brugklas zat ik in de klas bij Femke en Sjoukje. Het waren tweelingzusjes en inderdaad, ze waren allebei even schattig. Maar innerlijk was dat niet helemaal het geval. Femke was wat serieuzer en met haar had ik wat meer gemeen, met Sjoukje kon je veel meer lol hebben.

FIFA en PES zijn als Femke en Sjoukje: ze lijken best veel op elkaar, hebben veel overeenkomsten maar hebben een andere filosofie over wat leuk is. Zo heeft PES plezier hoger in het vaandel staan, is het impulsiever. Op het moment dat jij een ingeving hebt, kun je dat in de game voor elkaar krijgen, direct. Spontane acties hebben vaak verrassende resultaten en dat levert veel plezier op. Dit jaar biedt PES weer echt een shitload aan lol, terwijl FIFA de serieuze van de twee blijft.

Ik was 14 toen ik in de disco met één van de tweeling zoende. Wie van de twee? Geen idee, maakte mij ook niet zoveel uit. Uiteindelijk bleek dat Femke mij wel zag zitten en ik met Sjoukje had gezoend. Mijn kansen waren verkeken en de tweeling kreeg ruzie. Yep, soms is de liefde net voetbal: je moet gaan voor al je kansen, en als je een intikkertje krijgt, moet je niet nadenken.

Lars Veldwijk

Over de gameplay had ik afgelopen jaar al weinig te klagen: het speelde slick, soepel en sexy. Toch, hoe goed een PES of FIFA ook is, op een gegeven moment ontdek je patronen. De overpowerede hoge steekpass bijvoorbeeld, die de balans van het vorige deel toch lichtelijk verstoorde.

Ook in PES 2017 lijken er aanvankelijk wat discrepanties. Zo scoor ik tegen de computer vooral met harde, strakke voorzetten vanaf de flank (2x B of rondje) en kan de A.I. er ook niet tegen wanneer je tijdens corners de Dash-optie gebruikt. Toch, PES speel je niet tegen de computer. PES speel je thuis, op de bank tegen vrienden met een biertje en een grote schaal roze spekjes erbij.

En ja, op het moment dat ik een maat uitnodig tegen wie ik al zeker vijftien jaar PES speel, klikt het meteen. »



We kiezen allebei een kutteam, omdat je dan het beste ziet hoe het spel in elkaar zit; elke mongool kan namelijk met Messi scoren, maar probeer het maar eens met Lars Veldwijk!
Anyway, de wedstrijd eindigt in 1-1. En het is genieten. Die harde, strakke voorzet en overpowered corners blijken eenvoudig te verdedigen. We zijn pas één wedstrijd onderweg, maar realiseren ons allebei hetzelfde: fuck man, dit is misschien wel de beste PES sinds PES 5!


Je mag als speler het veld niet op met een ketting om of ring aan je vinger, maar als keeper mag je wel gewoon je brommerhelm ophouden!

Jan appen

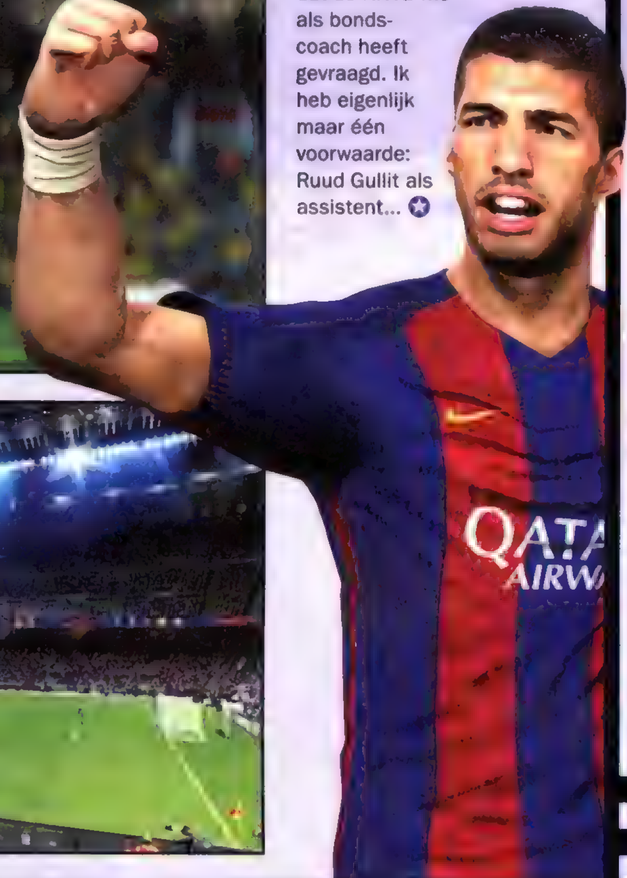
Als ik Jan app dat ik na een uurtje spelen de Gold Award al aan het afstoffen ben, denkt ie dat ik hem troll. Maar ik meen het. Alles aan PES 2017 voelt goed. Je merkt het aan kleine dingen: de manier waarop je medespelers diepgaan in balbezit bijvoorbeeld, wachtend op een splijtende steekpass. Of de wijze waarop verdedigers zich als Spartaanse krijgers in de baan van een schot werpen, puur instinctief. Heerlijk.
Daarnaast maakt het ook echt uit welke speler je onder de knoppen hebt. In oude PES'en (en ook in FIFA) kon iedereen wel een beetje dribbelen en schieten, maar nu voel je echt verschil tussen Neymar of Suarez. En dat is zóóóóó belangrijk voor de diepgang.
Overigens kan een wedstrijd ook heerlijk doodbloeden. Dat klinkt misschien raar voor de casual voetbalfan die met z'n leeuwenshirt en het tactisch benul van een buidelrat lekker meezingt met Andre Hazes maar stiekem alleen van sport geniet als er vijftig keer gescoord wordt of shit in ontploft, maar de kenner snapt wat ik bedoel. Ik heb het over het gevoel van controle. Je tegenstander een stukje kaas voorhouden, waarbij je net als ie hapt de val laat dichtklappen.
Ohja, nog zoiets: PES 2017 lijkt als eerste footie ooit geen momentum te hebben, oftewel dat de computer bepaalt wie en waarom er iemand in de 'flow' komt. Wat een verademing...

Geen kritiek?

Heb ik dan helemaal geen kritiek? Helaas wel. Zo is het commentaar wederom walgelijk. Als ik me niet vergis, is negentig procent van de tekst zelfs letterlijk overgenomen uit het vorige deel en dat is onacceptabel.
Daarnaast kent PES 2017 minder teams dan ooit: zelfs Bayern München ontbreekt, terwijl de Spaanse Liga geen licentie meer heeft en je met MD White speelt in plaats van Real Madrid. De Eredivisie is letterlijk zo'n beetje de laatst overgebleven competitie met echte namen. Zucht...
Aan de andere kant: ik ken weinig mensen die echt zitten te wachten op een potje Admira Wacker tegen Clermont Foot. Daarbij heeft Konami in het handjevol teams en spelers duidelijk wel LIEFDE gestoken. Zelfs Mitchell Dijks, de huis-tuin-en-keukenback van Ajax, heeft een ingescand gezicht!
Maar hé jongens, ik moet stoppen. Het gaat namelijk zo goed in de Master League dat de KNVB me als bondscoach heeft gevraagd. Ik heb eigenlijk maar één voorwaarde: Ruud Gullit als assistent...


weetje • weetje
Het is slechts een kleine pleister op de gapende licentiewond, maar Konami heeft sinds dit jaar een deal met Barcelona wat onder andere inhoudt dat het Camp Nou exclusief in PES zit. Saillant detail: in FIFA is ineens niet Messi, maar Cristiano Ronaldo de hoogst beoordeelde speler. Toeval...?


De ultieme vernedering bij het voetbal is dat de keeper na een gestopte strafschop met z'n ballen uit de broek hurkt op het gezicht van de strafschopnemer. Er is zelfs een woord voor: penalteabaggen.




De naam van dit stadion moet je zelf kunnen raden. Ik help je een beetje op weg: Camp... Nou, wat is het? Nou? Nou?

REVIEW
XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3 | PC

SCORE 90

PES 2017 is een bijna feilloze footie. Het oogt fraai, speelt heerlijk én er is balans! Balans tussen aanval en verdediging. Balans tussen snelheid en kracht. En balans tussen arcade en simulatie. Alleen die belachelijk hoge 82-beoordeling voor Joel Veltman...

GRADDUS



Als je vrienden hebt, ben je het hele seizoen zoet.

1 SEIZOEN



BASICS
VOETBALGAME
PES PRODUCTIONS / KONAMI
1 - 22 SPELERS
OUT NOW



DEUS EX GO

Lara Croft GO, Pokémon GO, GoGo-dansers, Go Ahead Eagles, GoPro's... Go als voor- of achtervoegsel is helemaal hip vandaag de dag. Ook Deus Ex GO lijkt een fijne aanvulling voor de mensheid, aldus Jan.



Als je nog middenin Deus Ex: Mankind zit óf alweer aan een tweede speelsessie bezig bent, is Deus Ex GO een prima tussendoortje voor als je zelf on the go bent (sorry).
Iedereen die het uitstekende Hitman GO en minstens zo fijne Lara Croft GO heeft gespeeld, weet wel hoe het werkt: na iedere zet van jou (een simpele veeg met je vinger) op een vast aangegeven pad (dat met verschillende looppaden en driehoeken met elkaar verbonden is) doet de computergestuurde tegenstander ook een zet. Dat zijn bewakers of turrets die jou in de smiezen hebben, en die jij om de tuin kunt leiden.
Door vijanden van achteren of van opzij te benaderen, kun je ze uitschakelen. Belangrijk is (opnieuw) om je route tactisch te plannen en in sommige gevallen het patroon van je tegenstanders uit te tellen, om goed uit te komen en langszij te sneaken of een uitschakelmove in te zetten.

Door de game uit te spelen, alsook de weekly challenges te voltooien, verdien je praxis point die je kunt gebruiken in het 'grote' Deus Ex: Mankind Divided.

Dromerig

Uiteraard speel je met Adam Jensen en dus maak je gebruik van augmentations om puzzels op te lossen en veilig van A naar B te komen. Zo kun je soms van een afstand een terminal hacken om bijvoorbeeld een platform te activeren of wat schietgerei van de vijand in te pikken. Ook handig is de mogelijkheid om twee beurten onzichtbaar te blijven. Dat hacken is trouwens erg leuk gedaan, mooi vormgegeven en een minigame op zich. De vormgeving en de muziek maken het sowieso helemaal af, en net als bij Lara Croft GO raad ik je aan om de game met een koptelefoon te spelen voor de ultieme Deus Ex sfeer. De gestileerde Monument Valley-achtige look van Lara Croft GO vond ik persoonlijk mooier maar de Spartaanse manier waarop de levels uit Deus Ex GO zijn opgebouwd, geven het geheel een dromerige vibe.

> **"Het verhaal en de thematiek van Hitman en Lara Croft zijn beter uitgewerkt in hún mobiele varianten."**

Rechttoe, rechtaan

De drie GO-titels overziend, vind ik dat Deus Ex GO zeker geslaagd is, maar tegelijkertijd net een tikkeltje minder speciaal dan zijn voorgangers. Ik heb me absoluut vermaakt met dit mobiele avontuur van Adam Jensen, maar het verhaal en de thematiek van Hitman en Lara Croft zijn beter uitgewerkt in hún mobiele varianten.
Deus Ex GO is redelijk rechttoe, rechtaan, het verhaal bestaat uit een vrij inwisselbaar complottheorietje, maar met name de belangrijkste pijler van de 'grote' game: de vrijheid van handelen en het kiezen uit verschillende speelstijlen is hier afwezig. Ik snap dat die gigantische hoeveelheid keuzes en mogelijkheden uit Mankind Divided nooit in deze GO-game hadden kunnen zitten, maar nu voelt het meer als een puzzelgame in een Deus Ex-jasje dan als een unieke Deus Ex game met een andere aanpak.
Toch gaan we nog veel plezier beleven aan deze mobiele aanpak, want iedere week staan er nieuwe challenges klaar als aanvulling op de story campaign.


Ik heb altijd de neiging om religieuze liederen te gaan zingen bij zo'n GOspel...

SCORE 79

Deus Ex GO is opnieuw een plezierige puzzelgame met een bekend universum uit de Eidos-stal als uitgangspunt. Toch mist deze iteratie net die extra verdieping die Hitman GO en Lara Croft GO wel kenden. Evengoed een aanrader als je Deus Ex-volger bent.

JAN



Ideaal voor trein-, bus- en vliegreizen. En iedere week even de weekly challenges checken.

6 UREN



BASICS

TURN-BASED PUZZEL-ACTION
SQUARE-ENIX
1 SPELER
OUT NOW

ASSETTO CORSA

Vergeet Project Cars, Gran Turismo en Forza, want Assetto Corsa is de allereerste echte racing simulator op de console ooit! Zelfbenoemd race-god Florian is zowel verward, enthousiast als een tikkie teleurgesteld.





Weet je waarom deze Audi R8 heet? Omdat je er zo heerlijk mee R8!

XBOX ONE PS4 REVIEW

Drie jaar geleden kwam Assetto Corsa uit voor de PC. In de periode daarna heeft ontwikkelaar Kunos Simulazioni de game lekker doorontwikkeld, waardoor het nu is uitgegroeid tot een van de beste racegames voor de PC ooit. De stap naar een console versie lijkt niet meer dan logisch, maar is dat wel zo? Hoort Assetto Corsa wel thuis op de consoles?

Onspeelbaar

Als het gaat om realisme heeft Project Cars games als Gran Turismo en Forza al dik ingehaald. Maar vergeleken met Assetto Corsa is Project Cars zelfs bijna een soort arcade racer te noemen. Op de PC heb je ook nog iRacing, maar op de console is er geen enkele andere game die ook maar in de buurt komt van het realisme van Assetto Corsa. De physics, tyre model en besturing van de auto's zijn subliem en alle tracks zijn ingescand met lasers, zodat letterlijk elk hobbeltje in de game zit. Samen zorgt dat voor een onvergetelijke race ervaring.

Tenminste, als je thuis een race setup hebt staan. Laat ik bij deze alle dromen van gamers zonder stuur in een klap kapot maken door te zeggen dat Assetto Corsa zo goed als onspeelbaar is met een controller!

Met een stuur is de feedback fenomenaal, waarbij vooral de curbstones het vermelden waard zijn. Je voelt exact of je ze goed neemt en nauwelijks snelheid verliest, of net te agressief, waardoor je onvermijdelijk van de baan vliegt. Daarnaast is de grip die je hebt zo goed voelbaar dat je precies op het randje kunt gaan rijden. Met een controller valt dat allemaal weg en blijft er niets meer over. Het is onmogelijk om een strakke tijd neer te zetten met een controller.

Lekker agressief

De totale techniek achter de game is overgezet naar de consoles, waardoor de gameplay exact hetzelfde is. Ik merkte geen verschil tussen het spelen op de PC of op de console, buiten het feit dat de graphics op de PC een stuk mooier zijn.

"Wie de fuck gaat dit spelen op de console?"

Assetto Corsa is natuurlijk al een wat oudere game en dat zie je vooral op de console.

Daarnaast heeft de game, in ieder geval op de PS4, last van wat framerate drops en screen tearing. Wat verder opvalt, is dat de game heel klinisch oogt. Er zitten geen effecten in, geen motion blur en het kleurenpalet is flets. Het oogt allemaal dus wat saai, maar je zou ook kunnen zeggen dat niets je afleidt van het racen zelf.

De A.I. is altijd een dingetje geweest in Assetto Corsa. Zeker net na de release was de A.I. allesbehalve top, maar er is een hoop vooruitgang geboekt. Je concurrenten rijden niet meer als een treintje achter elkaar, en ondanks dat ze je niet genadeloos van de baan rammen, is de A.I. wel lekker agressief, waardoor je echt moet vechten voor je plekje. Er zitten nog wat domme dingetjes in, zoals remmen op het rechte stuk in plaats van elkaar inhalen, maar over het algemeen is de A.I. nu meer dan prima.

Geen verpakking

Dat deze review een van de lastigste is die ik ooit heb gedaan, is dan ook niet omdat ik twijfel of Assetto Corsa een goed product is, maar omdat ik niet eens zeker weet of je Assetto Corsa wel een game mag noemen! De term racing simulator is volledig op z'n plaats, maar dat is het dan ook. De 'gameplay' is fantastisch, maar de hele verpak-



Niet iedereen vindt het leuk om met die rare autootjes te rijden, maar mijn fiat hebben ze.

king, waardoor het een game wordt, is er niet. Laat me dat uitleggen aan de hand van enkele voorbeelden.
De menu's zijn kaal, saai en onhandig. Er zitten zo'n honderd auto's in Assetto Corsa, maar daarvan is slechts de helft uniek, een aantal alleen te gebruiken voor drift events en er missen heel wat merken. Er zitten maar twaalf locaties in de game en het zijn alleen maar Europese tracks.
Mechanisch heeft Assetto Corsa een uitgebreid schadesysteem, maar het visuele schademodel is super slecht.
Het einde van een event is raar, omdat je na de finish ineens weer in de pit staat, moet wachten op de rest van de auto's en dan alleen exit naar het menu kunt kiezen. Geen flashy menu met de uitslag, geen gefeliciteerd in beeld, geen unlocks of het verdienen van geld, niet eens de replay van het event! Het is alsof Assetto Corsa nog steeds niet af is.

Te droog

Het is allemaal veel te droog voor een game. Buiten het racen zelf zit er nul actie en sensatie in en ik weet zeker dat bijna alle consolegamers die Assetto Corsa in huis halen, het binnen een dag weer terugbrengen.
En niet alleen is het allemaal niet smeuïg genoeg, het is ook nog eens veel te moeilijk! Zelfs op easy met assists aan moet je heel geconcentreerd en vrijwel foutloos rijden, anders word je genadeloos afgestraft. Ook het afsnijden van bochten levert je zonder pardon een tijdstraf van tien seconden op waarin je geen gas mag geven. Doe je dit wel, dan staat de timer opnieuw op tien seconden straf, en als je over de finish rijdt zonder je penalty volledig te voltooien, ben je meteen gediskwalificeerd.
Puur en alleen als je de droom hebt om een echte autocoureur te zijn en je heel erg blij wordt van het afschaven van een fractie van een seconde van je beste rondetijd moet je Assetto Corsa proberen. Het ding is alleen, er is een grote kans dat je dat dan al op de PC hebt gedaan.
De doelgroep voor deze game is al ontzettend klein en die ga je al helemaal niet vinden bij de consolegamers, zeker niet als de game bijna verplicht met een stuur gespeeld moet worden. Op de PC is een pure simulator zoals dit prima op zijn plek, maar op de console?

Uitgeklede versie

Dus tja, wie de fuck gaat dit spelen op de console? Zeker ook omdat dit eigenlijk, op het technische vlak na, een uitgeklede versie is van Assetto Corsa op PC. Op de PC heb je veel meer settings, maar ook meer auto's en tracks, die ongetwijfeld wel via betaalde DLC in de komende maanden aangeboden zal worden, maar op de PC krijg je de full package en op de console niet.
Het is zo dubbel, want het racen is gruwelijk vet, maar dit soort hardcore sims horen niet op de console en dat maakt Assetto Corsa in alle opzichten duidelijk.
Als ik puur kijk naar de console versie van Assetto Corsa is het een fantastische sim, die iedere hardcore racefan zou moeten checken omdat er simpelweg geen enkele andere game is die in de buurt komt van het detail en realisme. De aankleding is om te janken, maar als het je inderdaad puur en alleen om het zo realistisch mogelijk racen gaat, is Assetto Corsa de beste simulator op de console.


Wanneer je een wind laat bij een snelheid hoger dan 250 km/uur komt er vanwege de G-krachten automatisch dunne poep mee. Dit fenomeen wordt in autosportkringen 'racekak' genoemd.


Ik had ooit een vriendin die dakloos was. Groot voordeel; ik kon haar na een date overal afzetten...



Z'n bijnaam is 'de dealer', vanwege z'n zak speed...

SCORE **80**

Vind je Project Cars voor mietjes? Heb je schijt aan graphics en aankleding en gaat het je puur om het racen? Heb je een racing setup staan met stoel, stuur en pedalen? Heb je geen game PC? Alleen dan moet je Assetto Corsa voor de console halen!

FLORIAN



Na veertig uur heb je overal Gold staan, maar dan begint het pas. Assetto Corsa speel je niet uit en de physics gaan nooit vervelen.

40+ UREN



BASICS

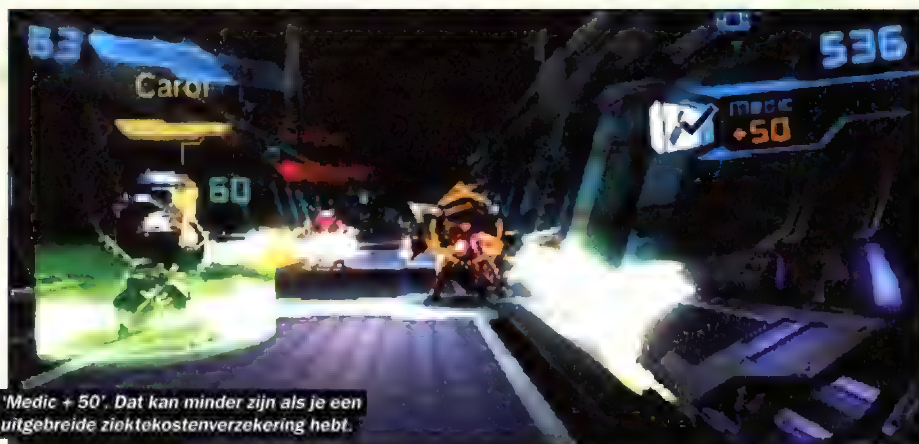
RACING SIMULATOR
KUNOS SIMULAZIONI / 1 SPELER
OUT NOW



METROID PRIME
FEDERATION FORCE

REVIEW 3DS

Een review van een Metroid game in de PU. Dus de vlag kan uit? Jazeker, maar dan halfstok, zegt Jurjen. Want dit is niet wat hij wilde.



'Medic + 50'. Dat kan minder zijn als je een uitgebreide ziektekostenverzekering hebt.

Bijna tien jaar geleden verscheen de laatste echt goede Metroid. Dat was Metroid Prime 3. Inmiddels ben ik drie kinderen rijker, maar is er nog steeds geen zicht op een volgende goede Metroid. En, om maar met de opengeschoten deur in huis te vallen: Federation Force is dus ook geen goede Metroid.

Mechs

Federation Force speelt kort na Metroid Prime 3. Jij bent een elite soldaat die meewerkt aan Project Golem, bedoeld om voor eens en altijd af te rekenen met de Space Pirates. Daarvoor gebruiken jij en je medesoldaten Mechs, die je zo ongeveer dezelfde basisvermogens (charge shot, missiles, jumps) als Samus Aran geven. Maar die vermogens worden niet uitgebouwd met permanente power-ups als de Morph Ball en Grapple Beam, zoals je in een Metroid game gewend bent; in plaats daarvan is er nu een upgrade-systeem met inwisselbare mods en subwapens.
Er is ook geen grote wereld waar je steeds dieper in kunt opgaan. En die Samus Aran wordt tijdens briefings wel eens genoemd, maar heeft verder niks met je missies te maken. Je bent gewoon een gezichtsloze soldaat die tamelijk opzichzelfstaande missies moet voltooien. Er ligt ook veel nadruk op de online multiplayer componenten.
Eigenlijk had Federation Force beter een spin-off van Call of Duty kunnen zijn.

> **"Het grootste probleem aan deze Metroid game is dat hij de naam Metroid draagt."**

Medelijden

Nah, die Call of Duty-uitspraak neem ik terug. Want Federation Force is niet alleen maar schieten-schieten-schieten; er zijn wel degelijk leuke actie-puzzel aspecten.
Op een gegeven moment moet je bijvoorbeeld tegen ballen schieten om ze naar katapulten te loodsen die ze tegen een eindbaas slingeren. Soms zwerf je eenzaam door een onheilspellende sciencefiction tempel om te onderzoeken hoe je een bepaald deel van de plattegrond kunt bereiken, en dan komt heel effe het 'Metroid-gevoel' bovendrijven.
Al met al zijn de missies en levels kundig ontworpen en lekker gevarieerd. De Canadese ontwikkelaar Next Level Games (die van o.a. Punch Out op de Wii en Luigi's Mansion 2 op de 3DS) is dan ook geen kleine jongen. Je zou bijna medelijden met ze krijgen vanwege de taak die ze zichzelf blijkbaar gesteld hebben: de bij voorbaat tot mislukken gedoemde taak om een multiplayer shooter voor de Metroid fanbase te maken. Want daar zat de Metroid fanbase nou net niet op te wachten, bleek ook wel uit de online reacties.



Tijdens mijn vakantie in Botswana en Namibië ben ik ook Ice Titans tegengekomen. Meestal in de vorm van een plas water...

Goed gedaan

De beste manier om Federation Force te beleven, is samenwerkend met drie online vrienden (dus voor een totaal van vier spelers co-op). Bij mij ging dat wonderwel, ook met spelers uit de VS, alsof ze naast me op de bank zaten.
Probleem is wel dat de game geen chat ondersteunt; de enige manier om te communiceren is door moeizaam te kiezen uit voorgebakken zinnetjes als 'goed gedaan' en 'kom hier' - vrij waardeloos als je een teamgenoot wil informeren over de zwakke plek van een eindbaas. Voice chat via een andere weg is een oplossing, maar dat is dus geen kwaliteit van de game.
Al met al is Federation Force helemaal geen verkeerd spel. Het is waarschijnlijk de beste first-person shooter die ik ooit op de 3DS speelde. Maar ja, wat zegt dat?

Niet geschikt

Het grootste probleem van deze Metroid-game is dat hij de naam Metroid draagt. Daardoor wordt pijnlijk de nadruk gelegd op het feit dat we al heel lang geen goede Metroid meer gehad hebben. Alsof de serie voor Nintendo niet meer bestaat.
Zelf speel ik zelden first-person shooters, en ik vind ze ook niet zo geschikt voor een handheld. Maar goed; ben je op zoek naar een goede, soms best pittige co-op FPS op je 3DS, dan kun je deze game gerust aanschaffen.
Ben je op zoek naar een Metroid-achtige ervaring, dan kun je deze gerust overslaan en verdergaan met hopen en bidden.
Ooit keert Samus terug.



weetje weetje

De game heeft een aardig extraatje voor drie tegen drie spelers: Blast Ball. Daarbij is het de bedoeling een bal in het doel van de tegenstander te schieten, en dat schieten moet je in dit geval letterlijk nemen.

SCORE 62

Aardig spel, verkeerde franchise.

JURJEN



Er zijn meerdere missies die het (co-op) herspelen waard zijn.

15 UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

DRAGON QUEST VII

FRAGMENTS OF THE FORGOTTEN PAST



Wat toevallig dat Samuel deze game ontving in dezelfde week dat hij een PURetro over remakes mocht schrijven. Je zou bijna denken dat de twee gebeurtenissen iets met elkaar te maken hadden, ofzo.



Aangezien eerlijkheid het langst duurt, wil ik eerst effe melden dat ik het origineel van deze game nooit gespeeld heb. Wat niet heel erg raar is, gezien het feit dat er geen Europese versie van bestaat.

Maar goed, dit was dus de eerste keer dat ik dit zestien jaar oude avontuur heb mogen spelen. En ergens vind ik dat jammer, want ik heb het idee dat ik minder kritisch zou zijn geweest als dit de tweede keer was dat ik dit avontuur had beleefd. Ik merkte tijdens het spelen namelijk dat ik me lichtelijk ergerde aan punten die ik waarschijnlijk als nostalgisch en charmant zou hebben ervaren als ik van het origineel uit 2000 had genoten.

Dragon Quest VII is een dijk van een RPG, maar wel overduidelijk een product van z'n tijd. Voorbeeldje: een groot deel van de items die jij, de held, tijdens het verkennen vergaart, steel je als 't ware uit de huizen van de vele NPC's die de game rijk is. Je weet wel, potten breken en laden openen; wat je in Zelda games ook doet. Toch voelt het in een game als deze, in 2016, als iets wat op z'n minst door de praatgrage personages aangekaart had moeten worden. Wat niet gebeurt.

Formaliteiten

Een nog beter voorbeeld van iets wat nét iets te ouderwets en simplistisch aanvoelt, is de onbedoelde absurditeit van het verhaal. Dragon Quest VII draait namelijk om tijdreizen; teruggaan naar het verleden om de vernietiging van hele samenlevingen en continenten te voorkomen - een erg tof concept. Maar als je na het redden van een eiland in 't verleden, weer terugreist naar je eigen tijd en ziet dat dat eiland ook in jóúw tijdlijn is opgedoken, dan is dat ook opeens een verrassing voor de rest van de bevolking. Zo werkt tijdreizen helemaal niet; voor de rest van de wereld moet dat eiland er altijd al geweest zijn. Nou focust het verhaal zich gelukkig ook meer op de kleurrijke personages en hun persoonlijke, innerlijke conflicten, dan op de formaliteiten van 't plot (wat verder ook allesbehalve origineel is) maar alsnog zat 't me allemaal een beetje dwars.

> **"Muzikaal is dit misschien wel de beste 3DS-game van dit moment."**



Menuutjes

Nee, deze 3DS-remake heeft blijkbaar weinig gedaan om het gros van z'n slappe, 16-bit-achtige conventies bij te werken, maar ik heb dat uiteindelijk toch door de vingers kunnen zien omdat elk ander aspect wél als een malloot is opgepoetst. Zo is de game grafisch z'n bejaarde voorganger lichtjaren vooruit, met z'n trotse primaire kleuren en verrassend gedetailleerde 3D character models (die de herkenbare tekenstijl van Akira 'Dragon Ball' Toriyama goed tot uiting brengen). En muzikaal is het misschien zelfs de beste 3DS-game van dit moment, met prachtige orkestrale uitvoeringen van hartverwarmende composities die extreem effectief zijn in het overbrengen van het gevoel van avontuur (speel dit dus met oordopjes in!).

En tegen alle verwachtingen in genoot ik met volle teugen van de simpele, ouderwetse (lees: tijdloze) turn-based 'menutjes-combat', die zich perfect leent voor een handheld. Het enige wat daarbij gelukkig veranderd is, is het feit dat de vijanden nu continu zichtbaar zijn op de speelwereld; van irritante, onverwachte random battles is dus geen sprake meer.

Al met al is Dragon Quest VII in mijn ogen niet per se een geweldige game, maar wél een geslaagde en, voor ons Europeanen, welkome remake.



weetje • weetje
Van PS2-klassieker Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King krijgen we óók een toffe remake. Maar dat is pas volgend jaar.

SCORE 78

Voor een avontuur dat ná Final Fantasy VII uitkwam, voelt Dragon Quest VII vooral verhaaltechnisch echt te ouderwets om vandaag de dag nog als een tijdloos meesterwerk bestempeld te mogen worden. Als moderne remake is het verder wel een zeer fijn draagbaar avontuur.

SAMUEL



Je bent zeker een kleine zestig uur bezig met de queeste. En dat is zonder alle sidequests en beroepen geprobeerd te hebben!

60 UREN



BASICS

JRPG
ARTEPIAZZA / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



GROW UP

Na de teleurstelling van No Man's Sky had Nino best wel effe een terugslag, maar net voor de depressie definitief inzette, draaide hij helemaal bij dankzij Grow Up.


Waarom bestaat er eigenlijk nog geen vliegtuigmaatschappij met de naam Budjet?

Als deze PU te laat op je deurmat ploft, bied ik bij deze mijn welgemeende excuses aan. Het lag voor de verandering niet aan Jan maar aan mij. Ik ben namelijk gegrepen door het Grow Up-virus. Ik dacht 'oh, effe snel die 'indiegame' van Ubisoft reviewen, Grow Home was ook zo gepiept, dus dat komt goed'. De praktijk bleek totaal anders, want Grow Up beviel me zo goed dat stoppen met spelen verdomd moeilijk was en ik bijna het woord verslaving in mijn mond durf te nemen.

BUD-game

Voor iedereen die onder een steen heeft geleefd of gewoon geen gamenieuws bijhoudt: Grow Up is het vervolg op Grow Home, een kleine game uit de keuken van Ubisoft-studio Reflections (Drive, Destruction Derby), die begin vorig jaar ogenschijnlijk uit het niks verscheen. Eerst op PC in februari en een half jaar later ook voor PlayStation 4.

Het concept was geniaal in zijn eenvoud: je speelt een klein robotje, BUD genaamd, dat op een eilandje is gestrand en een soort bonenstaak moet laten groeien om zo weer bij zijn ruimteschip te komen. Een ouderwetse 3D platformer die niet te veel probeerde te doen, geen reet kostte en stiekem een van de leukste verrassingen van vorig jaar was.

Planeet(je)

Afgelopen E3 liet Ubisoft weten dat er een vervolg kwam, Grow Up genaamd. Dat vervolg is er nu, en zoals je al tussen de regels door kon lezen, is het ronduit geslaagd.

Het concept is grotendeels hetzelfde gebleven, BUD is gestrand op een planeet en moet weer naar boven klimmen. Daarvoor zal je eerst de onderdelen van je ruimteschip bij elkaar moeten sprokkelen. Dit keer is het speelveld een stukkie groter; je bent niet meer beperkt tot een eiland maar je hebt een hele planeet tot je beschikking. Of naja: een planeetjé, compleet met verschillende biomes (woestijn, ijs, etc.), dat wel. De wereld van Grow Up is precies groot genoeg voor de vijf á zes uur die je er door zal brengen.


Op sommige planeten is de zwaartekracht gering en voelt je robotje lichter: BUD light...

"Grow Up is niet alleen gevarieerder qua omgevingen dan Grow Home, er is ook een stuk meer te doen."

I'm like a bird

Grow Up is niet alleen gevarieerder qua omgevingen dan Grow Home, er is ook een stuk meer te doen. De belangrijkste nieuwe toevoeging is dat je nu zaadjes van planten kan verzamelen om het platformen makkelijker te maken. Denk aan paddenstoelen die je de lucht in schieten of plantjes die een luchtbel maken waar je aan kan hangen. Je bent ook een stuk mobieler dan in het eerste deel, naast je jetpack heb je nu onder andere de beschikking over hanggli-der-achtige vleugels en kan je veranderen in een bal om snel rond te rollen.

Problemen

Helaas kent Grow Up ook wat problemen. Zowel de console als de PC-versie bevat de nodige bugs en de framerate van de PS4-versie is aanzienlijk lager dan die van zijn voorganger. Sowieso is de cap van 60fps naar 30fps gegaan en daar komen nog eens regelmatige dips in de framerate bovenop. Normaal vind ik 30fps niet zo'n probleem, maar bij Grow Up zit het de besturing in de weg. Dit was extra frustrerend bij de nieuwe challenges waarbij je een x aantal checkpoints binnen een bepaalde tijd moet halen. Gelukkig zijn deze optioneel.

weetje • weetje

In tegenstelling tot het eerste deel is Grow Up meteen beschikbaar op alle grote platformen, dus je hebt eigenlijk geen excuus om 'm niet op te pikken.


De Hoba-meteoriet is de grootste ter wereld, en ik heb 'm gezien in Namibie. Voor een tientje kon je er naar kijken. Daar wordt iemand steenrijk van...

SCORE 85

Grow Up is minstens zo leuk als het supertoffe Grow Home en biedt precies genoeg afwisseling om niet te vervelen. En dat voor een tientje. Oppikken die handel!

NINO



Als je een beetje doorspeelt, heb je na vijf uur je ruimteschip wel compleet. Daarna is er nog genoeg te verzamelen, mocht je daar zin in hebben.

5 UREN



BASICS

3D PLATFORMER
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW


TIME BANDIT

OOK GESPEELD

OMDAT DE AVONDEN WEER LEKKER LANG WORDEN

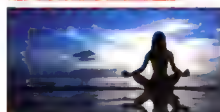
KALMERENDE HERSENKRAKER



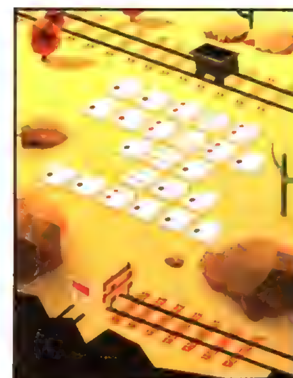
Titel: Blyss
Platform: iOS
Prijs: € 1,99

Two Dots is al jaren mijn favoriete puzzelgame. Het spel blijft je nieuwe, gratis levels en slimme variaties op dezelfde puzzels geven. De heerlijke muziek en stijlvolle vormgeving maken het helemaal af. Al die kwalificaties gelden ook voor Blyss. De game hanteert een variant op de verbind-de-juiste-symbolen-met-elkaar gameplay (in dit geval tegels met gekleurde stipjes) maar **het geheel wordt zo ontspannen en aangenaam gepresenteerd, dat je blijft spelen.** Onderuit gezakt op de bank, ontspannen kettingen van blokken met dezelfde stippen maken, totdat de game langzaam lastiger wordt. Wel oppassen dat je niet andere blokken blokkeert of afsnijdt, zodat er geen kettingen meer te maken zijn.

OORDEEL:

 + 





BATMAN BEGINS



Titel: Batman: The Telltale Series - Episode One: Realm of Shadows
Platform: Xbox One / Xbox 360 / PS4 / PS3 / PC / Mac / Mobile
Prijs: € 5,99

Een paar PU's geleden, in de review van Telltale's Game of Thrones, beloofde ik het volgende: 'Ik ga een review van een Telltale game pas weer twee pagina's in ons blaadje geven **als ze hun schijt bij elkaar hebben geschraapt** en technische vooruitgang hebben geboekt.' Zoals je kunt zien krijgt Telltale's Batman geen twee pagina's...

Toch heeft Telltale gezegd dat we 'een heleboel nieuwe technologie zullen zien vanaf Batman en volgende titels'. Dat het 'very much upgraded' is en ze een 'significante stap hebben gemaakt'.
En sure, de personages in Batman zijn beter gerenderd, dat geef ik meteen toe, maar voor de rest: **er is weer eens geen fuck veranderd**, dames en heren. De X1-versie van Telltale's Batman heeft wederom een choppy framerate (hoewel marginaal beter dan de voorgangers), de laadtijden zijn onevenredig lang, autosaves liggen ver uit elkaar terwijl je niet handmatig kan saven en de enige reden waarom de actiescènes iets soepeler verlopen, is omdat er minder variabelen in zitten. QTE's die mislukken tijdens de actiescènes hebben namelijk niet een direct gevolg, maar zorgen er alleen voor dat je aan het einde van het gevecht een minder harde finisher maakt. Dus hoeft de game niet zoveel uit te rekenen, stottert het minder en lijkt het net alsof Batman er technisch op vooruit is gegaan.

Trieste zooi dus weer, ondanks alle beloftes. Erg jammer, met name omdat er aan de andere kant veel in orde is aan Batman. Telltale's versie van Gotham City blijkt bijvoorbeeld een aantal (ex-)inwoners te hebben die flink verschillen van hun evenbeelden uit de comics/films, waardoor voorspelbaarheid voorkomen wordt. In zoverre dat je al je voorkennis in twijfel begint te trekken: heeft Catwoman haar hart wel op de juiste plaats? En wordt Harvey Dent wel Two-Face?



Ook is het leuk om het gevoel te hebben dat je direct invloed hebt op hoe (anti-)heldhaftig Batman is. **Je vijanden/slachtoffers doden kan je niet** (en terecht! Lees je mee Zack Snyder?), maar je kan ze wel genadeloos afranselen, waarvan de Dark Knight niet bepaald een kloeke ridder wordt. Daarnaast is er de politieke kant van het verhaal in de vorm van Bruce Wayne's avonturen, waarbij elke opmerking tegen belangrijke mensen verstrekkende gevolgen kan hebben.
Althans, zo lijkt dat nu. We zullen pas in de laatste episode zeker weten hoeveel impact elke beslissing heeft, hoewel iedereen waarschijnlijk dezelfde cliffhanger naar het tweede seizoen zal hebben.
Telltale Games: verrassend onvoorspelbaar en compleet voorspelbaar tegelijk!

SCORE 66

FRIVOOL FEESTJE



Titel: Hearthstone: One Night in Karazhan
Platform: PC / Mobile
Prijs: € 19 ,99

Aaah, een nieuwe expansion voor het door mij zo geliefde Hearthstone, altijd feest natuurlijk. Dit keer letterlijk, want een jonge Medivh heeft je bij hem thuis uitgenodigd voor het feest van de eeuw. Eenmaal bij Medivhs toren aangekomen, blijkt die tovenaar echter verdwenen en zijn magie op hol geslagen.
Wat volgt is **een doldwaze speurtocht door vier verdiepingen met dertien eindbazen**. Gaandeweg komen ook 9 Class Challenges beschikbaar.

Na de verwrongen duisternis van Whispers of the Old Gods, de vorige expansion, maakt Hearthstone met Karazhan een snoekduik naar **de meest frivole hoek van het Warcraft-universum**. Het sfeertje, met veel roze, paars, discoballen en sterretjes is nou niet meteen mijn ding, maar wat maakt het uit zolang het voeding geeft aan nieuwe, lekker maffe eindbazen. Zo is daar een heks die de Dorothy-minion op jouw kant van het bord bestookt met vliegende apen. Om Dorothy in leven te houden speel je uiteraard je eigen minions, maar dan met deze twist: wat je links van haar plaatst krijgt Charge, wat je rechts plaatst krijg Taunt.
Kijk, zo ga je toch weer op een heel andere manier naar dat kaartspel kijken.

Jammer is dat de eindbazen dit keer eigenlijk allemaal heel makkelijk zijn, en mij geen enkele keer dwongen eens een ander deck te bouwen. Zoals gebruikelijk zijn die bazen later nog wel te proberen op Heroic, en eigenlijk word je op dat niveau pas echt gedwongen goed na te denken. Maar de rest van het feestje gaat dus heel vlug voorbij.
Moet je het daarom overslaan? Nee, natuurlijk niet, want spelenderwijs komen 45 nieuwe kaarten beschikbaar, waaronder enkele die je echt wel nodig hebt om goed te kunnen scoren in de metagame. Ik heb er voor het eerst rang 5 mee gehaald, dus voor mij is het feest compleet.

OORDEEL:





KOKEN IS STOM





Titel: Overcooked
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 15,99

Ik vind koken vreselijk. Het duurt lang, het kost moeite, ik ben er slecht in en het frustreert me op het moment dat ik dat het minst kan gebruiken: namelijk als ik honger heb. Ik heb bergen respect voor mensen die uren in de keuken kunnen staan voor een uitgebreid diner, maar als ik thuis eet, kies ik meestal voor een maaltijdsalade of een diepvriespizza. Ik had dan ook weinig hoop voor Overcooked, **een local co-op game die draait om koken**.

Helaas werden mijn vermoedens bevestigd: Overcooked is, net als koken in het echt, niks voor mij. De game is in feite een multiplayer variant van het welbekende Diner Dash.
Als je met twee tot vier spelers speelt, is het best geinig en goed uitgewerkt, maar solo is er geen drol aan. Als je zo'n geluksvogel bent die constant drie vrienden over de vloer heeft, kan je een aanschaf overwegen want het steekt allemaal goed in elkaar, maar **als je zoals ik meestal in je uppie op de bank zit, kan je 'm overslaan**.

OORDEEL:



MOOIER KUNNEN WE HET NIET MAKEN. WEL LEUKER.

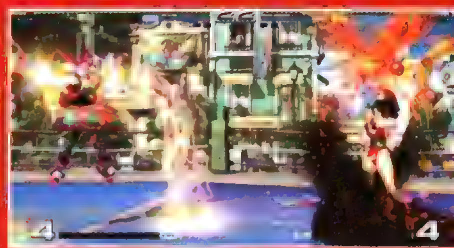


Titel: The King of Fighters XIV
Platform: PS4
Prijs: € 59,99

Potverdorie, wat zijn deze, ehr, 'nieuwe' graphics toch wennen. De vorige twee delen, XII en XIII, behoorden dankzij hun prachtige, handgeteken de 2D-sprites immers tot de mooiste vechtgames ooit gemaakt. Dit veertiende deel is echter voor de eerste keer voor 3D-modellen gegaan (mede omdat het een goedkopere optie was) maar het resultaat is een fighter die eruitziet alsof ie bedoeld was als launchtitel voor de PlayStation 3. Oef. Niet dat de game hierdoor per se ronduit lelijk is (dankzij sommige van de drukke, kleurrijke achtergronden is deze eerste KOF in zes jaar soms zelfs mooi) maar [illegible]

Gelukkig kan KOF XIV deze technische downgrade best hebben, want qua design is KOF altijd al de meest flamboyante franchise van het genre geweest. Veteraan Benimaru blijft met z'n strakke broek, oorbellen, Marge Simpson-kapsel en letterlijk elektrische vechtstijl een heerlijk personage om zowel te zien als mee te spelen, en ook de nieuwkomers voelen zich meteen thuis in deze kleurrijke kakofonie van over de top designfilosofieën.





Worstelaar King of Dinosaurs vecht bijvoorbeeld in een hilarisch Velociraptor-pak, inclusief bijpassende, wilde worstelmoves. Meitenkun draagt altijd een kussen bij zich, en valt letterlijk in slaap als je na z'n super moves geen knop indrukt. LOL. En ja, de vrouwelijke personages dragen bijvoorbeeld broeken met uitgesneden kruizen zodat je hun ondergoed kunt zien, maar de game neemt zich op geen enkel moment serieus. KOF is [illegible]

De grootste opluchting komt voort uit het feit dat dit veertiende deel ondanks z'n onaantrekkelijke 3D-engine gelukkig net zo lekker en strak wegspeelt als z'n 2D voorgangers. En dankzij de toevoeging van nieuwe mechanics, zoals de optie om gemakkelijk combo's te maken met maar één knop, nodigt de game zelfs beginners uit om deze technische fighter op te pakken. En dat zonder te veel aan diepgang in te leveren!
Toch moet KOF XIV nog het meest bejubeld worden om z'n hoeveelheid content: de game wordt meteen geleverd met [illegible], die allemaal de moeite waard zijn. Wat dat betreft is dit de anti-Street Fighter V, op de best mogelijke manier.

OORDEEL:



IK DANS DUS IK BESTA

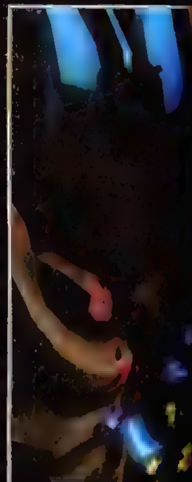


Titel: Bound
Platform: PS4
Prijs: € 19,99

Dansgames zoals Ubisoft's Just Dance en Dance Central lijken een beetje over hun hoogtepunt heen. Nog steeds zijn er miljoenen gamers die het kijken naar dansen en dansprogramma's op televisie harstikke leuk vinden, zolang ze het zelf maar niet hoeven te doen.

In Bound hoef je zelf helemaal niet goed te kunnen dansen om er toch fenomenaal uit te zien. Of althans, je alter ego: een gezichtloze ballerina in een vreemde, droomwereld. **Bound neemt de meest pure vorm van dans, ballet, en combineert die met moderne kunst en platformelementen.** Daarbij wisselt Bound tussen de 'echte' wereld en de droomwereld en wordt gaandeweg duidelijk wat de zwangere vrouw aan het strand in het begin van de game en de dansende ballerina in de droomwereld met elkaar te maken hebben.

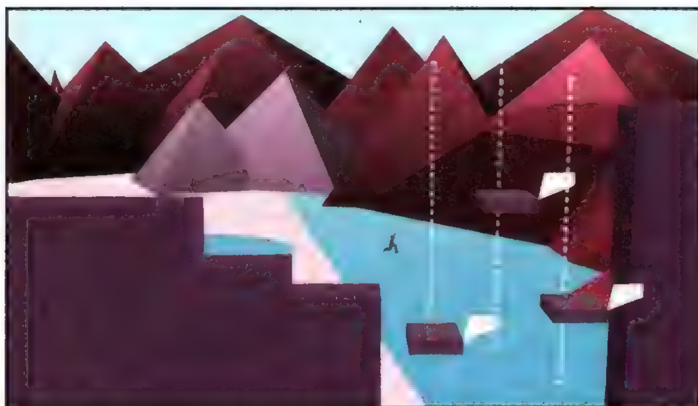




Als ballerina dien je te dansen in het koninkrijk van je moeder, de koningin, om een groot kwaad tegen te gaan. Alleen door te dansen, kun je overleven waarbij klassieke balletbewegingen wonderschoon in beeld komen. De vormgeving is heel bijzonder; je danst en springt in felgekleurde zwevende, kubistische omgevingen. Plateaus glitchen bewust in en uit beeld, muren en vierkanten golven in de achtergrond op en neer en tijdens het dansen lijkt het alsof je rode linten aan je polsen hebt die sierlijk met je mee bewegen.

Echt moeilijk wordt het nooit, als je misspringt, word je direct weer teruggezet waar je missprong. Bound lijkt nergens op een traditionele platformgame, terwijl het dat in basis wel is. Maar in plaats van wapens en upgrades dans je je een weg van A naar B door knotsgekke omgevingen. De bezwerende pianomuziek is als een gids die de ballerina voortstuwt en langzaam vallen de puzzelstukjes van het hoe en waarom op hun plaats.

Bound is geen game voor iedereen. De gemiddelde gamer die platformgames associeert met Ratchet & Clank en Super Mario zal echt moeten wennen aan Bound. En de gamer die enkel voor de kiloknallers



TWEEMAAL IS SCHEEPSRECHT



Titel: Metrico+
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 13,99

Ben je een trouwe lezer van deze rubriek en heb je een goed geheugen, dan zal je ongetwijfeld nog weten dat ik niet zo veel kon met Metrico, de staafdiagrammengame van Nederlandse makelij met die prachtige soundtrack van Palmbomen. Op een of andere manier kon ik niet uit de voeten met de trial & error gameplay van deze puzzelplatformer.

Inmiddels is de game ook uit op PS4/PC en op een of andere manier klikt 't dit keer een stuk beter.

Metrico+, zoals de non-handheld variant heet, speelt een stuk lekkerder en is een stuk beter afgewerkt. **Waar ik de Vita-versie na een uurtje spelen zat was, kon ik de PS4-versie maar moeilijk wegleggen.**

Er zit nog steeds behoorlijk wat trial & error in, maar ik heb me er een stuk minder aan gestoord en kan deze Metrico+ van harte aanraden.

OORDEEL:



GOTTA KIEK 'EM ALL





Titel: Pokémon Snap
Platform: Wii U
Prijs: € 9,99

Goeie timing, Nintendo! Nu iedereen weer in de ban is van (de eerste generatie) Pokémon, is dit een perfect moment [illegible] offs ooit opnieuw uit te brengen. **Ook in Pokémon Snap is het de bedoeling 'ze allemaal te vangen', [illegible].**

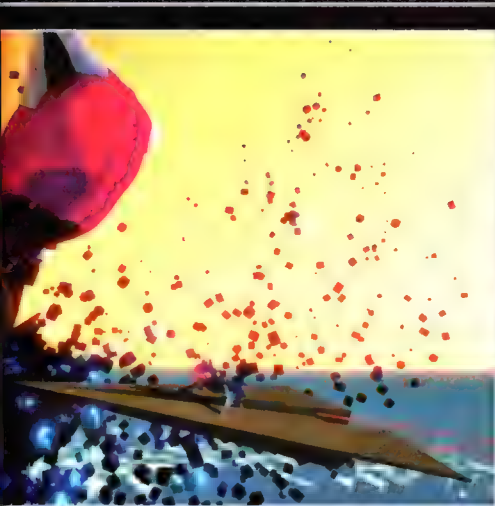
Je zit in een wagentje dat automatisch vooruit rijdt door landschappen waarin het wemelt van de Pokémon (allemaal eerste generatie), beweegt je eerste-persoons perspectief om een Snorlax, Zubat of ander wezen mooi in beeld te krijgen, en drukt af. Je kiekjes worden aan het eind van de rit beoordeeld door professor Oak, op basis van positie, houding en eventuele speciale gebeurtenissen.

Het voelt een beetje als een ride in een pretpark, en onder het grappige oppervlak schuilt nog best wat gepuzzel en diepgang, bijvoorbeeld op het moment dat je de zeldzamere Pokémon moet vinden.

De game oogt uiteraard gedateerd (hij verscheen oorspronkelijk op de N64), maar zoals Pokémon Go al heeft bewezen, hoeft dat een top Pokémon-ervaring niet in de weg te staan. Verbeelding doet veel.

SCORE:





als FIFA, Call of Duty, Battlefield etc. gaat (niks mis mee, natuurlijk) gaat Bound al sowieso niet snappen. Maar die mist dan wel een unieke ervaring, gerealiseerd door een studio die als een van de weinige klassieke dans echt snapt. Voor de motion capture maakte men gebruik van een voormalig ballerina van het Scapino Ballet, en het oogt, ondanks zijn Spartaanse vormgeving, niet minder dan fenomenaal. Ga Bound dan ook vooral spelen en verspreid de liefde. Deze indie toont namelijk aan waar het medium videogames ook toe in staat is, en dat mag best eens verteld worden.

SCORE 85

BREINPIJN

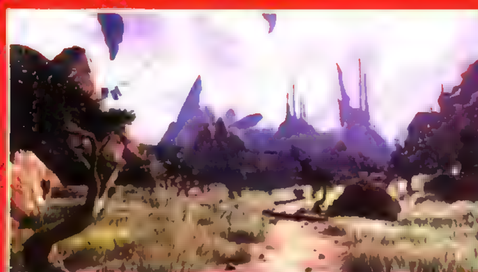


Titel: Obduction
Platform: PC / Mac / Oculus Rift
Prijs: € 29,99



De makers van Myst en Riven, ware game-klassiekers uit '93 en '97, komen (eindeFUCKINGlijk) met een spirituele opvolger. Obduction kent ongeveer hetzelfde principe als z'n voorlopers: **een kneiter-mysterieus mysterie** in (een) bizarre wereld(en) dat zich langzaam maar zeker ontrafelt aan de hand van tot de verbeelding sprekende puzzels.

Toegegeven, mijn brein doet al pijn als iemand 3, 6 en 9 opnoemt en me vraagt wat het verband tussen de drie is, maar dat neemt niet weg dat Obduction ook jullie tandwieltjes hard zal laten knarsen.
Je wandelt (in eerste instantie) door een soort mijnstadje dat omringd is door een buitenaards landschap en moet wijs zien te worden uit een hele zooi vaagheid. Bizarre apparaten, vreemde objecten, intrigerende laserstralen; wat zijn de verbanden en hoe kom je waar? Langzamerhand vind je je weg, terwijl de omgeving zich steeds verder uitbreidt, maar **net zoals in Lost of The Leftovers** wil dat niet zeggen dat dingen veel duidelijker worden...



Fascinerend is het allemaal wel en er wordt zeker het een en ander verteld (voornamelijk in schriftjes en op papiertjes, dingen die ik eerst door een vreemde, grafische glitch overigens niet kon lezen) over de bijzondere wereld waar je je in bevindt, maar **reken er niet op dat je Obduction volledig zal doorgronden**. En dat hoeft ook helemaal niet, want op de frustrerende stukjes na dat je hopeloos vastzit, biedt deze game zoveel WTF voor je geld... dat doen weinig ontwikkelaars Cyan Worlds na. Tegen de tijd dat je het mijnstadje verwisselt voor een soort enorme Machine of God, is je geest compleet, eh.. ontvoerd door deze game.

OORDEEL:



DE BESTE WORMS SINDS 1999



Titel: Worms W.M.D.
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 29,99

Er zijn maar weinig games waar ik zo veel nostalgische gevoelens bij heb als Worms. Vanaf het eerste deel ben ik fan en ik heb heel wat middagen samen met mijn schoolvriendjes achter de PC wormpjes naar de eeuwige jachtvelden geknald.
Worms (1995) was top, Worms 2 (1997) was beter en Worms Armageddon (1999) was helemaal briljant. Twee jaar na de release van Armageddon kwam World Party uit, maar rond die tijd begon mijn liefde voor de serie al te verwateren en toen 3D in 2003 het levenslicht zag, was ik er helemaal klaar mee. Ik heb de serie daarna niet zo goed gevolgd, maar een blik op de Wikipedia-pagina leert mij dat er maar liefst zeventien (!!!) verschillende Wormsgames na 3D zijn uitgekomen. Geen idee wat er allemaal gebeurd is met die games, maar ik hoorde laatst dat Worms W.M.D. (het nieuwste deel) de serie weer in ere herstelt, dus ik was er wel weer klaar voor, dacht ik. Een paar uur spelen later **blijkt dat de serie inderdaad weer terug naar z'n roots is**, maar dat dat net niet genoeg is om mij weer terug te winnen.



Laat me voorop stellen dat Worms W.M.D. een uitstekende 2D Worms game is met alles wat je mag verwachten van de welbekende wormenoorlogsimulator. **Prachtige handgetekende graphics, een overdaad aan verschillende wapens, online en offline multiplayer, singleplayer challenges, und so weiter.** Weinig op af te dingen dus.
Toch had ik na een paar potjes niet zo'n zin meer om Worms W.M.D. verder te spelen. Misschien heb ik in mijn puberjaren zoveel gespeeld dat ik voor de rest van mijn leven niet meer hoef, of misschien is de gameplay inmiddels te gedateerd om nog te boeien. Ik kan mijn vinger er niet op leggen, maar grijpen deed het me niet.

Dat wil niet zeggen dat Worms W.M.D. een slechte game is, au contraire. Als je je nostalgisch voelt en op zoek bent naar een game die alles deed wat Worms vroeger deed maar dan met mooiere graphics en meer opties, ben je hier aan het goeie adres.

SCORE:



PULARIA

Twee razendsnelle gamelaptops van Asus, Creative Labs is terug en draadloze retro-controllers om te zoenen...

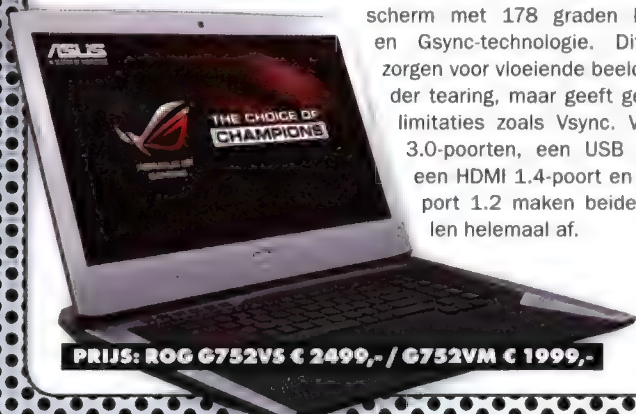
ASUS

ROG G752VM & G752VS

DAT ASUS SNELLE GAMELAPTOPS KAN MAKEN, WISTEN WE AL MAAR DEZE NIEUWE MODELLEN WETEN DE LAT WEER HOGER TE LEGGEN.

De nieuwe ROG G752 modellen zijn uitgerust met beesten van videokaarten en dankzij de nieuwe GTX 10x0-serie van Nvidia doen de laptops niet of nauwelijks onder voor desktopvarianten.

De ROG G752VS (zie screen) is uitgerust met een Nvidia GTX 1070 met een dikke 8GB werkgeheugen. Samen met een Intel Core i7 6820HK en 16GB werkgeheugen, heb je hier een werkpaard om u tegen te zeggen. De G752VM draait een Nvidia GTX 1060 met 6GB werkgeheugen, in combinatie met een Intel Core i7 6700HQ en eveneens 16GB werkgeheugen. Beide laptops hebben een Full HD-scherm met 178 graden kijkhoek en Gsync-technologie. Dit moet zorgen voor vloeiende beelden zonder tearing, maar geeft geen fps-limitaties zoals Vsync. Vier usb 3.0-poorten, een USB c-poort, een HDMI 1.4-poort en displayport 1.2 maken beide modellen helemaal af.



PRIJS: ROG G752VS € 2499,- / G752VM € 1999,-

CREATIVE

BLASTERX H5

VOOR ONS GEVOEL WAS CREATIVE LABS DE LAATSTE JAREN WAT MINDER PROMINENT AANWEZIG, MAAR DAAR KOMT VERANDERING IN MET EEN HELE NIEUW LINE-UP.

Zo is de Creative Sound BlasterX H5 een topmodel headset voor een relatief scherp prijsje, waarmee men aan de stoelpoten van HyperX zit te knabbelen. Het stereo geluid is prima en de bijbehorende microfoon die afneembaar is, doet zijn werk. Het is echter vooral het gewicht, de fraaie afwerking en het comfort waarmee de Creative Sound BlasterX H5 dikke plussen scoort. Ook als je er flink wat uurtjes mee doorbrengt tijdens het gamen (of een film kijken) blijft hij comfortabel zitten. Dat, in combinatie met de prima sound performance, maakt dit een hele dikke aanrader binnen dit prijssegment.



PRIJS: TUSSEN DE € 120,- À € 130,-

8BITDO

CLASSIC GAMECONTROLLERS

ERG COOL, DEZE DRAADLOZE GAMECONTROLLERS DIE QUA DESIGN ERG DICHTBIJ DE ORIGINELE CONTROLLERS UIT DE BEGINDAGEN VAN NINTENDO KOMEN.

De kleur, de knoppen, de feel... het is spot on, en het mooie is dat je ze gewoon kunt gebruiken met je mobiele iOS, Windows en Android devices evenals de Wii, en in sommige gevallen de Wii U en de PS3 (enkel de pro-modellen).

Het gaat om verschillende versies, te weten de Famicom familie (FC30 en FC30 Pro), NES familie (NES30 en NES30 Pro), Super Famicom, SNES variant en Zero model.

Ze zien er stuk voort stuk slick uit en ze besturen prima bij simpele, old skool games. Enig minpuntje is dat het soms even duurt voordat de apparaten goed 'pairen'. Maar voor de nostalgische gamer zijn dit absoluut leuke gadgets.





PRIJS: TUSSEN DE € 20,- À € 30,-

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat is volgens JJ het mooiste dat een gamejournalist op Gamescom kan overkomen?**
- A) Een pareltje ontdekken dat nog niemand zag
- B) Te horen krijgen dat de beurs is afgelast
- C) Verleid worden door een dikke Duitse chick in een Fat Princess cosplay outfit

2 **Wat is géén Go game?**
- A) Lara Croft GO
- B) Hitman GO
- C) Go Adriaanse

3 **Wat bedoelt Jan met 'een Michael Phelpsje pullen'?**
- A) Verzuipen terwijl iedereen denkt dat je gaat winnen
- B) Met goud onderscheiden worden
- C) Je compleet naar de tering blowen

4 **Nu de avonden langer worden, groeit bij Jurjen het verlangen om diep...?**
- A) ... in een duister griezelavontuur te verdwijnen
- B) ... in het glaasje te kijken
- C) ...zinnige gesprekken te voeren

5 **Wat deed Tjeerd in de Italiaanse bergen?**
- A) Op een terrasje een vingerhoedje espresso bestellen voor € 14,75
- B) Op een terrasje een bolletje Smurfenijs bestellen voor € 16,50
- C) De balzakken van Nazi's afschieten

6 **In alle eerlijkheid geeft Samuel toe dat...?**
- A) Hij qua lengte in een verkeerd lichaam geboren is
- B) Hij het originele Dragon Quest VII nooit gespeeld heeft
- C) Z'n naam Samuel Hubner Casado verzonnen is. Hij heet eigenlijk Harry Hol



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE NIEUWSTE COLLECTORS EDITION VAN WORLD OF WARCRAFT + EEN VET WOW T-SHIRT!

PU 275 LIGT 18 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HACKEN WE ONS EEN MR. ROBOT IN WATCH DOGS 2
- IS HET KNALLEN ÉN ZAGEN GEBLAZEN MET GEARS OF WAR 4
- GEEFT JURJEN HET LEVEN WEER EEN BEETJE KLEUR IN PAPER MARIO: COLOR SMASH
- LEES JE ALLES OVER DE MULTI- ÉN SINGLEPLAYER VAN CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
- FIFA 17 VERSUS PES 2017: GRADDUS EN TJEERD VECHTEN HET UIT OP DE VIRTUELE GRASMAT
- GAAT SAM NAAR TOKYO VOOR EEN ZEER BEKENDE GAMESHOW
- EN GAAN WE HELEMAAL LOS MET PLAYSTATION VR EN BIJBEHORENDE LINE-UP

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

ALSTUBLIEFT

Al jaren stuurt Ed trouw het prijzenpakket op naar de winnaar van 'zijn' maandelijkse Quiz en voor het eerst in al die jaren kreeg hij vorige maand een bedankje terug, en wel van Thomas Schonk. Dat deze winnaar van het LEGO Star Wars-pakket de PU al vele jaren kent, bewijst de old school frisbee die je op de achtergrond ziet.
Meester der woordspelingen Tjeerd had er natuurlijk al eentje klaar voor deze situatie: "Nou Ed, je bent zeker wel blij dat je de prijs aan Thomas schonk?"



ENORME BAAS OF ZWAKKE BLAAS?

Zoals je inmiddels wel begrepen hebt, was Ed vorige maand op safari in Namibië, Botswana en Zimbabwe om wilde dieren te spotten. Nou beweert onze eindbaas regelmatig dat er op de hele wereld geen beesten bestaan waar hij angst voor heeft, maar verhalen dat hij in z'n jonge jaren 'menig waterbuffel in de houdgreep heeft genomen', nemen wij toch met een korreltje zout. Overigens bestaan er daadwerkelijk beelden van Ed met een levende krokodil in z'n armen, dus we kunnen niet geheel uitsluiten dat de man met vliegangst, claustrofobie, plein-, mensen-, smet- en hoogtevrees echt niet bang is voor wilde dieren.



Deze foto, genomen midden in het leefgebied van predators als leeuwen, cheeta's en hyena's toont wellicht aan dat er inderdaad héél misschien enige waarheid schuilt in de stoere verhalen van Ed over 'armworstelen met gorilla's, neushoorns aaien en het bitch slappen van nijlpaarden'... óf, en dat lijkt ons een stuk waarschijnlijker; de uiterst zwakke blaas van deze vrijwel incontinente bejaarde stond weer eens op knappen, natuurlijk.

JOEP OP BEZOEK

Joep Westendorp is een trouw lezer van PU en een grote wens van hem was om een keer onze redactie te mogen bezoeken. Omdat Joep zeer ernstig ziek is, deden we dat natuurlijk graag, en we hopen oprecht dat hij nog lang van z'n favo magazine kan genieten. Als dank kregen we allemaal een door hemzelf ontworpen scoreblok, en dat Joep zijn variant op Yahtzee, 'Lucky' Dice heeft genoemd, zegt alles over zijn positieve instelling. We wensen deze doorzetter het allerbeste!



TOF LOGO, TOFFE GAME

De ontwikkelstudio Hangar 13 bestaat nog geen twee jaar en Mafia III is hun eerste game. Een hele toffe game als we Jan (en Wouter - zie PU 270) mogen geloven.
Voor velen kwam het als een grote verrassing dat een debuterende studio zo'n topgame af zou kunnen leveren, maar als je naar hun supervette logo kijkt, had je 't al kunnen vermoeden.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

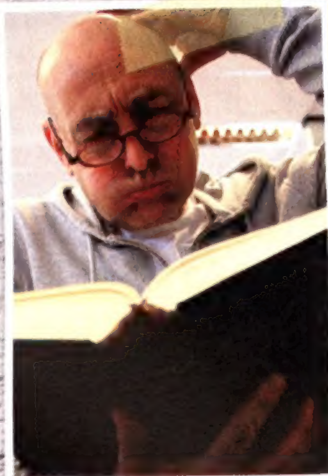


YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

Critici sabelden het af	=	Iemand die zoiets schrijft, sabel ik neer
Die onderdeel uitmaakt	=	Ach, je maakt deel uit van een groot gezelschap als je dit fout doet
Kolen uit het vuur halen	=	En welke eindredacteur moet weer de kastanjes uit het vuur halen?
Ik heb de foutjes over het hoofd kunnen zien	=	Tja, dit kon ik echt niet door de vingers zien
Succes staat en valt bij third-party support	=	Een leesbare zin staat of valt bij het gebruik van correct Nederlands

POSEUR VAN DE MAAND

Het knappe van Jan, en dat zeggen we hier niet voor het eerst, is dat de man met één foto zoveel weet te zeggen. Kijk zelf maar eens mee, en kom met ons tot de conclusie dat het nauwelijks voorstelbaar is dat iemand zoveel in één pose kan stoppen.

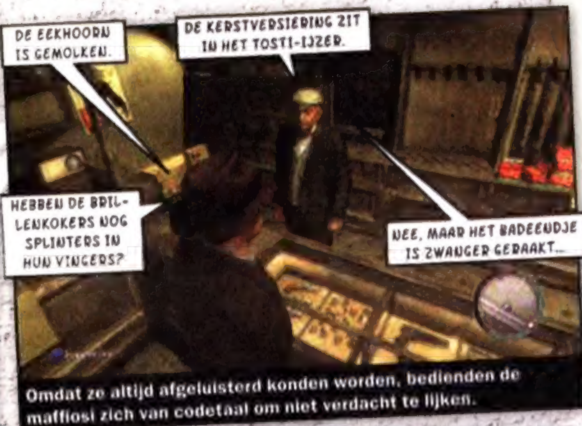
1: Ik kom altijd voor mijn lezers in het geweer
2: Ik ga voor geen enkele concurrent-poseur op de loop
3: Ik hou de mogelijkheden voor een topfoto altijd nauwlettend in het vizier
4: Ik ben altijd bezig om het beste plaatje te schieten
5: Poseren is een kolfje naar mijn hand
6: Als het om de beste kwaliteit gaat, knijp ik nooit een oogje toe
7: Iedere poseur die het tegen mij denkt op te nemen, is 'gedoomed'

Grote kans dat we nog niet eens de helft hebben ontdekt van wat deze poseur van intergalactische proporties in dit digitale meesterwerkje heeft gestopt, en misschien zullen we dat ook wel nooit te weten komen...



MAFIA IN BIJSCHRIFTEN

Naar aanleiding van onze coverview dook Ed weer eens in z'n Ouden Doosch vol crimineel goede bijschriften.



Omdat ze altijd afgeluisterd konden worden, bedienden de maffiosi zich van codetaal om niet verdacht te lijken.





Het zogenaamde vingerneuken was een bekend maffia ontgroeningritueel.



Hieraan zie je meteen dat maffiosi altijd moeite hebben om op het rechte pad te blijven.









FRAMEDROP

JORDI PETERS









